AtariST
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM+altri

Anno II n.11
NOVEMBRE 1989
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Grupp

Glénat ITALIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

KONIX MULTISYSTEM

Prova esclusiva della console elusiva

TEMPO DI FIERE K visita:

- SIM HI-FI IVES
- PC SHOW
- SMAU

BOMBER

Anteprima del simulatore di volo della Vektor Graphics

Un'avventura in italiano: giocare senza vocabolario!

RECENSIONI:
BATMAN •F15 STRIKE EAGLE II •F1 MANAGER •RICK DANGEROUS •SHADOW OF THE BEAST •THE PROMISED LANDS •INDIANA JONES,THE GRAPHICS ADVENTURE... e altre anco

http://speccy.altervista.org/

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

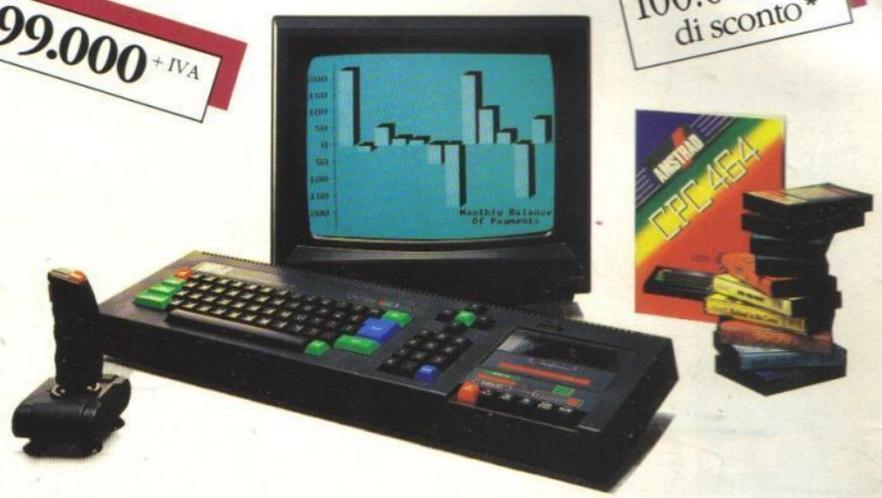
CPC 464 CTM 100.000 lire di sconto*

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+ IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+ IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 595.000.+ IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 895.000.+ IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.+ IVA

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Alex Badalich

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Nardulli, Vito Ripa, Tiziano Toniutti, Antonio Visca

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S.Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit. via Aosta 2, 20155 MILANO

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L10000
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

SPECIALI

PROVE SU SCHERMO

Questo mese sono due i giochi sopra i 900, l'atteso tie-in dell'uomo pipistrello e lo straordinario simulatore di volo della Microprose. Ma tra il "gruppo" siamo sicuri che troverete altri titoli pronti a soddisfarre i vostri gusti e desideri di videogiocatori incalliti.

K GIOCHI

...e il resto...

Riuscirà la gallese Konix ad infastidire i pezzi grossi giapponesi che detengono il monopolio del mercato delle console? La risposta sta a voi, noi intanto la proviamo...

ECCOLA, FINALMENTE

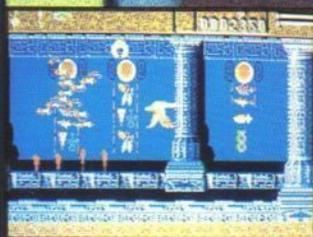
Sono passati otto mesi da quando K ha pubblicato un servizio sulla console della Konix, una macchina-gioco indubbiamente originale in concezione e design.

La tecnologia RISC adottata dalla Flare combinata con l'abilità progettuale della Konix potrebbero rivoluzionare il mondo delle console... sempre che la ditta gallese riesca a far partire la produzione in serie . Nell'attesa, leggete alle pag. 23-26 la prima prova su strada.

IL MESE PROSSI

KONIX O NON KONIX?

Il lancio ufficiale della console Konix, il Multi System, era previsto per il PC Show. Sarebbe dovuto essere l'evento della fiera londinese e in un certo senso lo è stato. Ma in negativo. Per gran parte del primo giorno lo stand della Konix era completamente vuoto e venerdì (l'ultimo giorno dedicato agli operatori) era ancora utilizzato a metà. La Konix ha mostrato alcuni giochi per la console, nonché l'innovativa sedia idraulica, ma non c'è dubbio che questo mancato lancio danneggerà l'immagine della console. Bisognerà vedere fino a che punto. Il lancio è stato rimandato a fine novembre, ma il tempo ormai stringe e se non riuscirà ad essere nei negozi per Natale (almeno in Inghilterra), la Konix avrà sprecato una grossa occasione. Certo non è questo il modo migliore per battere l'agguerrita concorrenza giapponese.

XENON II
i Bitmap Brothers vi aiutano a battere gli Xeniti.

EYE OF HOURS
un gioco divino nell'antico Egitto.

DA GIOCARE

REGOLARI

MO K COMPIE UN ANNO

SORPRESE IN VISTA

Finalmente il gioco che aspettavi per il tuo Amiga

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone una sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

Un regalo unico ed originale per te ed i tuoi amici. In più un favoloso adesivo in omaggio!

Lit. 19.000 con manuale in italiano!

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.

Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Accessorio

Joy. ace	12.000
Mousecat	19.000

Libri, hints & tips

Masters collection/Epyx	19.000
Quest for clues II	39.000
Sierra-On line	tel.

Ultima (vari)	tel.
688 Attack sub	19.000

Amiga

Altered beast	49.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Dynamite dux	49.000
Fiendish Freddie's	49.000
Future wars *	**29.000**
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
It cames from the desert	tel.
Lancaster *	**19.000**
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Power struggle	29.000
Red lightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
Shinobi	29.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Star wars trilogy	29.000
The games: summer ed.	25.000
Triad vol. 2	39.000
Virus killer *	**29.000**
Xenon II	39.000
1943 midway	18.000

Atari st

Blood money	49.000
California games	29.000
Dynamite dux	39.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Manhunter II (S.F)	59.000
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Rainbow warrior	59.000
Robocop	39.000
Shinobi	29.000
Virus killer	**29.000**
Xenon II	39.000

CBM 64/128 (Cassetta)

A.p.b.	15.000
Action fighter	18.000
Altered beast	18.000
Batman: the movie	15.000
Captain fizz	18.000
Gemini wing	18.000
Indy: the last crusade	15.000
Mr. Heli	18.000
New zealand story	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow warrior	29.000
Rick dangerous	18.000
Shinobi	18.000
Star ray	18.000

CBM 64/128 (Disco 5")

Action fighter	25.000
Add: curse of the azure	59.000
Altered beast	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	18.000
Dynamite dux	25.000
Indy: the last crusade	15.000
Mr. Heli	25.000
New zealand story	18.000
Oil imperium	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow warrior	39.000
Rick dangerous	25.000
Scenery disk 09	39.000
Shinobi	25.000
Storm across Europe	59.000
World soccer	25.000
Zzap sizzlers 1 (5 prg.)	18.000

Ms-dos (Disco 5")

Action fighter	39.000
Add: curse of the azure	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Heavy metal	79.000

Dal 15 Novembre a Natale in ogni pacco c'è uno splendido regalo! Auguroni da SoftMail.

Instant facilities locator Richiede Flight Simulator 3.0	55.000
Millenium 2.2	49.000
Oil imperium	49.000
Paper boy	29.000
Sword of aragon	69.000

Versioni su 3": telefona

Ms-dos (Disco 3"&5")

Manhunter II (S.F.)	69.000
Napoleon in Russia	69.000
Reach for the stars	59.000

Multi-formato

Populous data disk * Amiga/Atari ST	25.000

AMSTRAD, APPLE, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITA'

Buono d'ordine da inviare a:

Lago Divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
		Spese di spedizione Lit.	5.000
		TOTALE LIT.	

K

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)

❑ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ Mastercard ❑ Visa ❑ AmericanExpress

Numero ________ scad. ________

Cognome e nome ________

Indirizzo ________ Nr. ________

CAP ____ Città ________ Prov. __ Tel. ________

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ________

K-BOX

Ascolta,si fa sera...Eh si; l'ora legale se ne è andata e il buio cala anticipatamente sulla mia tastiera e qui nella redazione di K, forte anche di una potente illuminazione campale che mi ha consentito di lavorare anche di notte, mi sono dovuto dare parecchio da fare per consegnare in tempo la posta di questo mese.

Reduce da un corso accelerato di Inglese e dal SIM '89, dove l'assedio al K-Stand mi ha ricordato molto da vicino quello di Fort Apache; ecco il risultato di una mega giornata di lavoro dove ho dovuto persino promettere al mio PC una copia "originale" di New Zealand Story, pena una sua astensione dal lavoro a tempo indeterminato. Vabbè basta con le chiacchiere e vediamo cosa passa il convento.... BRAMBO's

I MIGLIORISTI DEL PC

Carissimo Brambo's, questa è la prima volta che scrivo a K-Box perché è anche la prima volta che prendo K; ho letto velocemente e accuratamente questo giornale ed è il migliore di tutti, capito, il MIGLIORE. Voglio perciò chiederti:

Esiste un programma Palace/Outlaw per l'Atari ST ?

Oppure con il Basic si può fare un video gioco?

Io posseggo un Atari 1040 ST, sono appassionato di informatica e mi interesserebbe iniziare a programmare.
Distinti saluti

■ **Ivan Francesco, Guglielmana**

P.S. Per la Galleria d'Arte posso mandare anche disegni dell'Atari con il programma Degas?

Caro Ivan, essere "il Migliore" di questi tempi, comporta sempre dei rischi notevoli. Chessò, una svolta ideologica, una perestrojka improvvisa o una glasnost locale e anche chi fino a ieri veniva definito "il Migliore" rischia di vedersi accantonato in quattro e quattr'otto. Cercheremo però di non deluderti conqui-standoci sul campo il titolo.

Se ti riferisci al SEUCK è di questi giorni l'annuncio della prossima uscita anche per l'St.

Certo che con il Basic si può realizzare un videogioco, basta non essere troppo esigenti...

P.S. Per quanto riguarda la Galleria d'Arte manda pure tutte le opere che vuoi, anche quelle fatte con Atari e Degas.

IL CRITICATUTTO

Alla redazione di K.

Forse per la prima volta vi trovate davanti davanti a qualcuno che sta per dirvi che la vostra non è una rivista stupenda (come afferma il 95% delle lettere che giungono in redazione) e che lo dice non per puro spirito di polemica ma (purtroppo) per convinzione.

1) Voi, naturalmente, con i vostri voti influenzate il mercato dei videogiochi; ebbene con la storia del K gioco avete fatto in modo che la gente (che compra giochi originali naturalmente) giudichi davvero buoni da comperare solo quelli da 900 e rotti (molto rotti). Non che sia sbagliato, ma, a vedere le vostre recensioni, sembra che siano veramente pochi i giochi che meritano il K-voto mentre altri, a cui avete appioppato 800...o 700 potrebbero sembrare stupendi ad altre persone che magari poi non li comprano pensando che l'apparenza inganni. Non è così!

Il giudizio soggettivo di un redattore, per quanto esperto, non può rispecchiare il gusto di migliaia di ragazzi appassionati di videogiochi. Il gusto è soggettivo. Bene fa TGM a considerare giochi buoni quelli dal 70% - 80% in su (o dal 700 - 800 che poi è la stessa cosa). Ad esempio a me è piaciuto un casino *Battle Tech* ma voi gli avete dato 801 mentre secondo me meritava 950 (non sto a spiegarvi perché...). *Dragon's Lair* mi ha praticamente fatto rivivere le emozioni di 4 o 5 anni fa e voi gli avete dato 475!! Non è giusto! Così rovinate anche il mercato!

2) La posta fa schifo!!! A sentire i lettori sembra che siano tutti sapientoni. Ci vogliono argomenti solidi per migliorare la rivista, non dei temini(perché volevate il gioco eh? Dite la verità). Per questo mese ho finito ma ritornerò.

P.S. Se dovessi dare un voto a K....601..K-K voto!

P.P.s Saluti ai "Vascari" e a "Criticator"

■ Firmato: **"MAVE"-Rick, Salerno**

Perbacco! Che peperino!! Non risponderti sarebbe stato un reato.

Cominciamo dal voto che tu ci dai: 601.

Cito letteralmente dalle spiegazioni del sistema di recensione:

600/699:La "zona di confine", un gioco (in questo caso...una rivista) con questo voto è un buon gioco(o una buona rivista) se vi piace il genere.

Quindi caro Rick se il non ti piace questo genere di rivista io non so proprio cosa farci. Guardando attentamente il già citato sistema di recensione (invece di consumarti gli occhietti sugli sprite che corrono di qua e di là...) potresti rilevare che persino un K-voto pari a 475 non significa peste e corna ma semplicemente che il gioco presenta dei problemi di giocabilità il che non significa che a te (e solo a te) non possa dare una qualsivoglia forma di emozione ma che se permetti non credo possa darla anche al restante 95% dei lettori.

Tu a Battle Tech avresti dato 950, ma non ci dici perché; noi almeno te lo abbiamo detto perché gli abbiamo dato 801. Non è che lo consideri così stupendo solo perché è l'unico gioco che hai? Sai anche mia sorella considerava la sua bambolina di pezza come la più bella del mondo (e ti credo gliela aveva regalata lo zio Gladimiro nel Natale del '57...)

Oh a proposito, guarda che dire 70-80% non è come dire 700 o 800 perché altrimenti il 95% delle lettere che ci giungono in redazione vorrebbe dire che noi riceviamo in media 950 lettere e ti assicuro che non è così.(Se non ti è chiaro il concetto puoi sempre fartelo spiegare dal tuo prof. di matematica).

La posta fa schifo, ma anche la Mutua e le Ferrovie non è che siano poi meglio. Certo, certo, ci vogliono degli argomenti solidi ma non mi pare che i tuoi brillino per robustezza. Attendiamo con ansia il tuo ritorno, così come abbiamo aspettato quello dello Jedi e quello di Lassie.

In fondo, prima o poi, tutti passano da Rick....

SPEAK AND SPELL

Cara redazione di K mi sono abbonato alla Vostra meravigliosa rivista e volevo porVi una domanda che da mesi ho in mente. Basandomi sulle recensioni dei giochi sulla vostra rivista, li ho comperati in una edicola vicino a casa mia e ogni volta la spiegazione del gioco è interamente scritta in inglese (es.Grand Monster Slam, Batman, Pacmania...). Questo non mi sembra giusto visto il costo e che siamo in Italia. Tutte le volte devo aiutarmi con le vostre esaurienti recensioni. Chissà quanti altri ragazzi sono nelle mie condizioni e non possono utilizzare i giochi per mancanza di spiegazioni!! L'ultimo gioco che ho comperato è stato *Gran Monster Slam*: sia la spiegazione che il gioco sono interamente scritte in inglese e solo per mezzo della vs. spiegazione sul n. di Giugno ho potuto utilizzarlo. Vorrei sapere se è possibile fare qualche cosa in proposito. Vi saluto facendovi ancora i complimenti per la vs. bella rivista.

■ **Luca Soffiantini, Milano**

Well, my dear Luca... Ogni volta che ho avuto la fortuna/disgrazia di acquistare un qualsiasi apparecchio elettrico (tv, radio, hi-fi) ho sempre dovuto fare i conti con dei manuali d'istruzione che erano scritti in dodici lingue fra le quali il Finlandese, lo Svedese, il Giapponese, il Cirillico e l'Aramaico Antico. Tutto, meno che l'Italiano. A volte ci si sente veramente come la periferia dell'impero altro che la quinta o la sesta potenza dell'occidente industrializzato! Fortunatamente le cose stanno (lentamente) cominciando a cambiare. Del resto anche per i giochi da tavolo le case produttrici ci hanno messo un po' a capirlo ma alla fine ci sono arrivate (bontà loro !). Gloria e lode a Zak e a tutti coloro che vorranno imitarlo. Una curiosità personale: ma qual'è l'edicola che vende Grand Monster Slam? Non è che tutte queste difficoltà interpretative delle istruzioni derivano da una copia non propriamente originale?

POLEMICA, PERCHÉ?

Ciao amici di K (redattori e lettori)!

Mi chiamo Filippo, ho 20 anni e scrivo per chiedere un grande favore a tutti gli utenti di computer: piantatela con le rivalità assurde! Lo so, è difficile, fa parte della natura umana, ma fate uno sforzo! Mi ricordo che già dieci anni fa c'era l'assurda diatriba tra i possessori di ATARI VCS e i possessori di Intellivision. Che ridere! Mi ricordo ancora le maledizioni che gli Ataristi e gli Intellevisionisti si lanciavano. Poi è stata la volta del Commodore e dello Spectrum. Ma che senso aveva? Perché paragonare macchine così diverse per caratteristiche e prezzo? Non l'ho mai capito. Da un po' di tempo la battaglia si è spostata sul fronte ST/Amiga, ma io continuo a non cogliere il senso di tutto ciò. E mai possibile che invece di cogliere la comune passione per il computer come occasione per fare amicizia, la stessa venga usata invece per alimentare delle ostilità? Già si picchiano i tifosi di squadre diverse. Anche se i computeristi non arriveranno a questo, perché creare queste assurde tensioni? Pensate che ho già sentito delle discussioni del tipo:

"L'Amiga è meglio dell'ST..."

"Non è vero, comunque adesso esce l'STE che è meglio dell'Amiga..."

"Si, ma poi tanto esce il nuovo Amiga

http://speccy.altervista.org/

che è ancora meglio..."
E via di questo passo. Demenziale, incredibile e allucinante a dir poco. Non sprecate il vostro tempo a fare delle previsioni sulla scomparsa delle macchine che non possedete, siate contenti della vostra e sperate che duri. Non sprecate le vostre energie e fate piuttosto qualcosa di costruttivo. Del resto l'inutilità di questa diatriba è stata ampiamente dimostrata: in America l'Atari VCS tiene ancora duro (chi ci avrebbe scommesso dopo l'uscita dei primi computer alzi la mano) e in Inghilterra non c'è gioco per il 64 che non esca anche per lo Spectrum. Per Amiga e ST si vedrà. Io da parte mia ho posseduto una delle due vecchie consolle, uno dei due computer a 8 bit e possiedo uno dei due a 16 bit, però non vi dico quale, altrimenti che gusto c'è?

Riguardo alla rivista sarò breve. Complimenti per le recensioni, che distinguono bene le caratteristiche delle diverse versioni di uno stesso gioco: non capita di rado, purtroppo, che un gioco sia stupendo su una macchina e scarso su un'altra.

Complimenti per avere eliminato la lettera del mese, era una cosa assurda. L'intelligenza si premia da sola. Raddoppiate lo spazio della rubrica Midi: così com'è risulta un confuso minestrone che comincia solo a dare delle informazioni che servono; in particolare dovreste recensire più accuratamente i prodotti di cui parlate, perché non esistono altre riviste che lo facciano regolarmente. Buon divertimento a tutti!

■ **Filippo Dulio, Pordenone**

Francamente non l'ho capita neanch'io la motivazione che spinge quelli che hanno un'Amiga a fare delle battaglie verbose e stupide nei confronti di quelli che hanno un Atari (e viceversa naturalmente!). Forse non hanno niente di meglio da fare oppure hanno da fare ma non sanno come fare a farlo. Misteri dell'informatica nazional-popolare. Peccato per loro perché si perdono un sacco di tempo e di opportunità. Grazie per i complimenti e per i suggerimenti.

IL FINE DICITORE

Spett.le Redazione di "K", da qualche tempo a questa parte, unitamente alla restante massa dei lettori della rivista, leggendo l'angolo della posta mi vedo regolarmente calato nel ruolo di spettatore di una diatriba epistolare che vede scontrarsi i difensori dell'Amiga e i paladini dell'Atari ST. Felice possessore, da un paio d'anni di un 1040 Stf, ho sempre evitato l'arena cartacea luogo di questi duelli all'ultimo bit, limitandomi a voltare stoicamente pagina,passando alla lettura delle Pagine Gialle, interessante fonte di notizie di mercato. Sul numero di Settembre tuttavia, ho intravisto il testo di una missiva che, quasi come una sirena omerica, mi ha strappato dalla posizione neutra sino ad ora mantenuta, trascinandomi inevitabilmente nel centro della mischia. Nel suddetto numero, tale "Criticator" (solo pseudonimo e niente nome: generalmente è un chiaro sintomo di insicurezza circa le proprie opinioni...) avanza una previsione alquanto azzardata: totale estinzione della famiglia ST in un paio d'anni.

E io gli rispondo: l'avverarsi di siffatto avvenimento non mi stupirebbe affatto. Attenzione non si travisino le mie parole: sono entusiasta del mio 1040 e non lo cambierei con nessun altro elaboratore in commercio ma è anche necessario ed obiettivo ammettere che l'Atari Italia ha sbagliato tutto dal punto di vista del marketing. Costretta a fronteggiare un mercato italiano assolutamente pro-Commodore, ha dovuto necessariamente puntare tutto sul mercato del videogame, relegando in posizione secondaria il software professionale. Tutto questo non ha fatto altro che alimentare il confronto tra i potenziali dei due computer, Amiga e ST. E qui sta l'errore. Proprio perché non vi è nessuna ragione di confrontare i due elaboratori. Mi spiego meglio. Se si vuole acquistare una consolle per videogame evoluta, o se si vuole puntare tutto sulla grafica multicolore, allora la scelta non può che cadere su Amiga. Ma se le proprie scelte sono orientate verso una macchina veloce, versatile e professionale, allora sarà necessario procurarsi un ST.

Va bene, l'Amiga avrà il suono stereofonico con 9 ottave di estensione, una palette composta da migliaia di colori, ma se devo preparare una tesina universitaria (sono iscritto al III anno di Economia e Commercio), cosa me ne faccio del suono Hi-Fi?

Se mi è stata chiesta l'elaborazione statistica di una serie di dati e ho una stampante monocromatica, a cosa mi servono 4096 colori sullo schermo? Se per battere un lungo testo devo rimanere per 6/8 ore davanti al monitor lavorando in alta risoluzione, devo necessariamente sottostare ad un flickering tale da creare una congiuntivite, per presentare un lavoro decente?

Quando decisi di acquistare un personal computer evoluto visitai tutti i negozi della città; vidi in funzione praticamente tutti i calcolatori esistenti sul mercato e riempita la scrivania di depliant illustrativi, confrontai prezzi e prestazioni riducendo, alla fine la cerchia dei "papabili" a due elaboratori: Amiga 500 e Atari 1040 STf. Ricordai allora i colloqui avuti con i rispettivi rivenditori: quello del negozio Commodore mi mostrò subito schermate grafiche a profusione, "demo" dei giochi di imminente uscita, ma quando gli chiesi lumi circa il software applicativo mi rispose: "Ne sono sprovvisto, mi dovrebbe arrivare".

Al contrario il concessionario Atari, dopo avermi chiesto quale uso avessi intenzione di fare dell'elaboratore, mi mostrò vari programmi di word-processing (Wordplus), di stampa ad alta definizione con 9 set di caratteri (Signum) e altro software di statistica, gestione, database....La scelta fu facile.

Non disdegno i giochi, è naturale che ogni tanto si senta il bisogno di svagarsi, ma preferisco spendere 50.000 lire in una simulazione accurata o in una adventure in grado di tenermi impegnato per mesi, piuttosto che buttarne via 30.000 in uno shoot'em'up che dopo un mese viene solitamente relegato nel fondo del box portadischetti. Questa mia forse troppo lunga missiva non interromperà certo la "guerra civile" tra Amiga e ST che divampa in Italia; in attesa di scoprire quale sarà tra due anni il destino del ST lascio questo tale "Criticator" al suo giocattolone da due milioni e me ne torno alla mia "fregatura" nominata (ma che strano...) Computer dell'Anno 1989. E anche se il 1991 vedrà la scomparsa del software Atari dal mercato italiano io continuerò a procurarmelo come già faccio da tempo, negli Stati Uniti, in Germania e in Gran Bretagna dove l'Amiga (soprattutto negli U.S.A.) boccheggia come una persona incapace di nuotare ma che, purtroppo per lui si è spinta troppo al largo.

■ **Giovanni Fava, Parma**

Lieti noi tutti in redazione fummo, quando la tua missiva quivi giunse e ponemmo vieppiù mano alla penna, per acconciare una risposta degna. Ma all'uopo, non trovando i verbi adatti, in fondo in fondo ci parve già esaustivo ciò che tu avevi espresso di tua sponte e cotanto ci pare basti e avanzi.

Grazie Giovanni e al presto risentirci poniam fiducia con tutto il nostro cuore.

ECHI DAL MARGINE

Ciao, sono un vostro assiduo lettore e vi scrivo per dirvi che:

1 - La vostra rivista è la migliore del settore

2 - La posta è noiosa e poco originale

3 - Vi seguo dall'82 e mi piacerebbe vedere i vostri faccioni fra le pagine di K, in cambio noi lettori vi manderemo le nostre.

4 - Dovete ascoltare la colonna sonora di *Blood Money* solo dopo avere collegato l'Amiga allo stereo (e pompando adeguatamente il volume)

5 - Mi vien da ridere se penso che IBM sta per usare un 486 sotto Ms Dos

6 - Vorrei collaborare con la vostra rivista ma non so come fare e non abito a Milano

7 - Voglio vincere anch'io qualche premio

8 - Questo foglio è allergico ai distruggi documenti.

■ **Bye Bye, Gil**

P.S. Cosa significa studio VIT ?

Eccolo qua il nostro Gil (il parrucchiere delle dive) che ci scrive non si sa da dove e che abita non si sa in che posto (non sto scherzando, sulla busta non c'è scritto assolutamente nulla).

Ma procediamo con metodo.

1 - *Grazie.(A volte lo pensiamo anche noi ma preferiamo che ce lo diciate voi).*

2 - *Pubblicando la tua lettera non so se ci troviamo di fronte ad una inversione di tendenza o ad una conferma di quello che dici.*

3 - *I faccioni dei redattori si trovano solitamente su quelle riviste dove l'apparire è più importante dell'essere e noi non facciamo ancora parte di quella cerchia di esibizionisti a tutti i costi. Quanto alle foto dei lettori, credo che il concorso Bimbi Belli abbia fatto il suo tempo.*

4 - *Dovresti ascoltare "Sunday bloody sunday" degli U2 usando gli stessi accorgimenti.*

5 - *Ride bene, chi ride ultimo.*

6 - *Scordatelo! Almeno fino a quando non disporrai di una efficace batteria di piccioni viaggiatori.*

7 - *OK.Ti va bene il premio "Guido Gozzano" per la richiesta più patetica del 1989?*

8 - *Incredibile! Non appena il mio Bic senegalese ha portato a 451 gradi Farenheit la temperatura della tua lettera, questa a cominciato a dare segni di instabilità fisica, dissolvendosi nell'aria in meno di 47" e 2 decimi.*

P.S. Sul significato della parola VIT (beh studio vuol proprio dire studio) lasciamo a voi l'interpretazione.

Provare (a indovinare) per vincere, non si sa bene cosa.

RPG &............

Carissimi, sono un vostro affezionato lettore fin dal primo numero e allo stesso tempo un grande appassionato di videogame o meglio di videogiochi (per dirla all'italiana). Sono molto soddisfatto della mia scelta in quanto voi sapete offrire il meglio per tutti. Possiedo un Atari 1040 ST e devo dire che ne sono molto soddisfatto. Ma torniamo a voi; siete il massimo sia per numero di recensioni che per servizi di utilità e volevo chiedervi una cosa: vorrei cominciare a giocare i cosiddetti giochi di ruolo, ma non so da dove incominciare. Potreste fornirmi qualche titolo non troppo difficile?

Cordiali saluti

■ **Cristian Belmonte, Gioia Sannitica (SA)**

Spett. Redazione di K sono un appassionatissimo di RPG e sono rimasto veramente impressionato dall'importanza (e dalle pagine) che dedicate a questo settore. Posseggo ormai da tempo l'RPG da tavolo Dungeons & Dragons e

mi sto interessando all'avvento degli RPG su computer. Cosa mi consigliereste sul genere fantasy che non sia *Bard's Tale* o *Ultima* (posseggo un C64)? Riguardo poi al vostro articolo sul Dungeon Master Assistant, da quel che ho capito è basato sulla serie Advanced D&D; potrebbe essere valido anche per il sistema D&D? Complimenti ancora per avere contribuito all'espandersi della "Febbre da RPG"

■ Antonini Raffaele, S.Egidio (TE)

Ebbene si. La febbre da RPG sta rapidamente salendo anche perché i giochi di ruolo rappresentano a tuttoggi la forma sicuramente più interessante dell'evoluzione ludica. Qui la fortuna, classica componente dei giochi tradizionali, ha un ruolo veramente marginale. Qui ci si diverte in maniera non standardizzata e questa è sicuramente una delle chiavi di lettura del successo che gli RPG hanno ottenuto. A questo proposito risponde Vincenzo Beretta, il nostro esperto di RPG o GDR, se preferite (Giochi di Ruolo):

Caro Cristian,

il modo migliore di introdursi nel mondo dei giochi di ruolo è acquistare l'edizione italiana del notissimo Dungeons & Dragons, pubblicata dall'Editrice Giochi. Sempre sul fronte italiano, sono buoni punti di partenza Catacumbas e Uno Sguardo nel Buio, entrambi pubblicati dalla casa editrice EL.

Se si ha già una buona conoscenza dell'inglese, due ottimi role-playing introduttivi sono Star Wars, della West End Games, e M.E.R.P. della Iron Crown Enterprise (ispirato al mondo di Tolkien). Questi ultimi sono disponibili nei negozi specializzati (ce ne sono ormai in tutta Italia). Dungeons & Dragons è reperibile in quasi tutti i grossi negozi di giocattoli, mentre i GdR della EL si possono trovare anche in libreria. Va detto che nei negozi specializzati è spesso possibile e senza difficoltà avere descrizioni esaurienti e "consigli per gli acquisti" su tutti i titoli in commercio.

Caro Raffaele,

Dungeon Master Assistant è programmato per gli utenti di Advanced Dungeons & Dragons, e le caratteristiche dei mostri in esso contenuti si riferiscono al fratello maggiore di D&D. È però possibile, date le analogie tra i due sistemi di gioco, utilizzare DMA con D&D, avendo però cura di sostituire durante il corso dell'avventura i mostri e i personaggi proposti dal programma e non presenti in D&D con mostri di D&D simili o comunque di forza approssimativamente uguale. Questo richiede un po' di lavoro da parte del Master, ma non superiore a quello necessario per giocare un modulo già pubblicato per AD&D utilizzando le regole di D&D.

........ADVENTURE

Spett. Redazione sono un vecchio (come età) appassionato di computer, ho seguito tutta la trafila Commodore, dal Vic 20 all'Amiga 500 e ho una passione morbosa per gli Adventure e anche se non ho mai avuto un grosso successo (cioè nc ; ne ho risolto mai uno) ho sempre continuato ad acquistarne e al momento sto lavorando su Dungeon Master e mi sono bloccato su un cancello che non vuole saperne di aprirsi. Leggo quindi con molta attenzione le recensioni, i consigli e quant'altro riguarda gli Adventure e non poteva sfuggirmi la vostra guida pratica che ho molto apprezzato. Ora nella terza parte si parla del Labirinto e si cita Avventura nel Castello. Dove e come si può fare per averla?

Siccome il mio inglese non è purtroppo all'altezza della situazione sapreste anche indicarmi se ci sono delle buone Adventure in Italiano e dove si possono eventualmente acquistare? (Naturalmente originali, non piratate).

Riguardo alla possibilità di potersi procurare soft all'estero potreste pubblicare una guida al "come si fa", mi interessebbe il discorso aperto dalla Magetic Scroll. Come posso procurarmi *Zork I/II/III* e *Hitchiker's Guide?*
Ringraziandovi per il tempo che vorrete dedicarmi vi saluto

■ Francesco, Cagliari

Avventura nel Castello è una vecchia avventura che risale ai tempi dell'Apple II. Scritta da Enrico Colombini è il primo (quindi un po' datato) esempio di avventura italiana e purtroppo quasi l'unico. Dubitiamo che sia ancora reperibile sul mercato. Se proprio vuoi averla ti consigliamo di mettere un'inserzione sul giornale: chissà, magari qualcuno la conserva ancora e potrebbe essere disposto a vendertela/regalartela.

Per quanto riguarda il procurarsi del software all'estero, siamo incerti se consigliarlo come pratica quotidiana. Abbiamo parlato della mini-avventura della Magnetic Scroll perché non c'è altro modo di averla se non quello di iscriversi al club sopracitato, ma nel caso che i giochi siano normalmente sul mercato e quindi ottenibili tramite distributori italiani è meglio rivolgersi a quest'ultimi. Non vale la pena passare attraverso bonifici bancari, vaglia internazionali, ecc. Peraltro, alcuni distributori italiani (ad esempio, la Lago) possono procurarti, su richiesta, qualsiasi titolo (in genere).

SOFTWARE E DINTORNI

Caro K, questa lettera potrà sembrarti forse un po' insolito, infatti non vogliamo parlare né di polemiche né fare critiche. Infatti vogliamo discutere dell'andamento attuale del software. Sicuramente ci sono bellissimi giochi per l'Amiga (il computer in questione) ma ciò non toglie però che ci sia molta immondizia binaria per questo fantastico sistema. Abbiamo notato che ultimamente stanno scomparendo i vari Andrew Braybrook, Jeff Minter, Steve Turner (anche se recentemente due di questi programmatori hanno scritto il fantastico *Rainbow Islands*). Infatti raramente possiamo ammirare i capolavori di questi programmatori; più spesso invece ci dobbiamo veder rifilare le solite schifezze della Tiertex o della Probe.

Spesso il budget per un gioco è speso quasi interamente per la licenza famosa e per la pubblicità e restano così pochi soldi per la realizzazione della grafica, del sonoro e del concect.

Noi siamo dell'opinione che si debbano utilizzare meno soldi per la licenza e la pubblicità investendo di più nella realizzazione. Alla pubblicità ci pensano le riviste con le recensioni. E inoltre siamo stufi dei soliti cloni senza valori. È mai possibile che i programmatori anche con un supporto a 16 bit abbiano del tutto esaurito la loro fantasia ? Forse ciò è anche colpa della pirateria ma se siamo disposti a comprare del software originale non possiamo certo permetterci di spendere molti soldi per una mega sola quale Double Dragon (classico esempio di ottima licenza sprecata). Quindi siamo dell'opinione che i giochi buoni vanno comprati originali dove per buoni intendiamo quelli che abbiano preso almeno un 860 K-VOTO

Gli altri li prendiamo tutti piratati e sono molti. Forse questa è una politica un po' "manichea", ma sicuramente molto efficace. Sicuramente l'industria del software deve cambiare così come i suoi clienti, spesso costituiti da bambini di otto-nove anni che pensano che si possa ricreare *Dragon's Lair* su un VIC 20 e non sanno distinguere un gioco originale da uno pirata, non leggendo nessuna rivista di software. Sappiamo che ciò non potrà esortare le software house a "spremere" meglio i loro futuri progetti, ma speriamo che almeno voi di K ci darete la possibilità di scrivere la nostra opinione su questo argomento.

Esortiamo tutti i lettori a comprare più software originale ricordando che scarsa qualità vuol dire: "È quasi meglio la versione per Spectrum", Guru Meditation, bug vari, scarsa giocabilità, grafica e sonoro a livelli demenziali, ecc...
Distinti saluti

■ The M.C.P. club, S.B.T. (AP)

P.S. Nelle Marche, in ogni caso, il progetto Commodore non c'è ancora.

Certamente non tutto il software oggi presente sul mercato è degno di chiamarsi tale e sicuramente il sapore di fregatura riesce un po' troppo spesso a farsi sentire sui nostri palati.

La pubblicità che la fa da padrona è una costante; anche il cinema dimostra (e insegna) che film di bassa lega (cito senza voler polemizzare, i vari prodotti dei Vanzina Brothers) riscuotono "abbastanza" consensi al botteghino, grazie ad una oculata quanto martellante, campagna pubblicitaria. Non posso che essere daccordo sulle considerazioni che esprimete in merito al ruolo che K può avere nell'orientamento dei lettori attraverso la giungla della produzione; meno daccordo invece sul prendersela con chi a otto anni crede davvero che Dragon's Lair giri sul Vic 20. Io alla loro età credevo che Babbo Natale girasse su una slitta trainata dalle renne. Sulla pirateria concedetemi un no-comment.

VIVA LE DONNE

Gentili redattori di K, vorrei sapere da voi se *Phantasy Star* per console Sega è un gioco che vale davvero il suo prezzo e cioè 105.000 lire. Cos'ha di tanto speciale per essere così cara questa cartuccia rispetto alle altre? Se le istruzioni fossero almeno in italiano saprei cosa bisogna fare, chi guido, lo scopo...
Help!!! Continuate così. A presto

■ CARLA di Cavi di Lavagna

Onore al merito. Carla è la prima donna che mi scrive da tre mesi a questa parte; avrei potuto ignorarla? No, anche perché mentre sembra che i computer interessino solo ai maschi (vecchia deformazione mentale) secondo me ci sono un sacco di ragazze che smanettano sulle loro consolle. Prendete esempio da Carla e fatevi sentire! E non stupirti troppo per i prezzi delle cartucce... questo mercato è così strano...

THE FIRST...THE LAST

Caro K questa è la prima volta che ti scrivo, sono Francesco Bruni e posseggo un A500 con il quale mi diverto a giocare con i videogame che sono la mia grande passione. Comunque oltre che a giocare mi diverto anche ad esprimere il mio parere sui videogiochi anche sotto forma di recensione. Così ho deciso di mandare alcune mie recensioni al vostro giornale. Il gioco che recensirò per voi stavolta sarà ROBOCOP......

■ Francesco Bruni, S.Benedetto del Tronto (AP)

Cari lettori questo è la prima volta che ci scrive, è Francesco Bruni e possiede un A500 col quale si diverte a giocare con i videogame che sono la sua grande passione. Comunque oltre che a giocare si diverte anche ad esprimere il suo parere sui videogiochi anche sotto forma di recensione. Così ha deciso di mandare alcune sue recensioni al nostro giornale. Il gioco che ha recensito per noi stavolta è stato ROBOCOP......

Se abiti a Milano, vieni a trovarci: siamo in P.zza Cordusio, Via San Prospero 1. Scoprirai un universo di giochi, per computer, da tavolo e all'aria aperta......ed altro ancora.

ORDINI TELEFONICI
TEL. 02/808031
CONSEGNE 48/72 ORE
IN TUTTA ITALIA

Via San Prospero, 1 - 20121 MILANO -Tel. 02/808031

STAR WARS

base, expert, companion a L. 21000 cad.

Se cerchi DUNGEONQUEST....
....lo trovi da PERGIOCO a L. 41900 + trad. L. 2500
HEROES FOR DUNGEONQUEST a L. 27900 + trad. L. 2000
DUNGEONQUEST CATACOMBS a L. 19900 + trad. L. 2000

VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI
ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO - NOVEMBRE '89

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

pag. 1

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
	18		25	18	3D POOL			39
			25	18	4 SOCCER SIMULATOR		29 +	
					688 SUB MARINE ATTACK		72 +	
18			25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	
			22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49		39
			49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
			25	18	ALTERED BEAST	49		
			21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
15			15	15	A.P.B.			
			22	19	APOLLO 18		45 *	
					ARCHIPELAGOS	69		69
			22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	
					ASTAROTH	29		
			49		AUTODUEL	59	59 *	
					BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	
					BANGKOK KNIGHTS	49		
18		18	25	18	BARBARIAN II	39		39
			29		BASKETBALL			
			18	15	BATMAN THE MOVIE	29		
					BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
			18		BATTLECHESS	59	59 *°	
			39		BATTLETECH	49		
					BATTLE VALLEY	18		
					BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29		29
					BLOOD MONEY	59		49
					BLOOD WITCH	59		59
			21	18	BUFFALO BILL	39		
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	29
			22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	
					CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	
			22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	
			29		CHESS MASTER 2100		49 +	
				18	CITADEL			
			59		CURSE OF THE AZURE BONDS		69 *	
			25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad
					DEJA VU II	49		49
			49		DEMON'S WINTER	59	59 *	59
			15	15	DENARIS	25		
18			25	18	DYNAMITE DUX			39
18			18	15	DRAGON NINJA	39		39
					DRAGON'S LAIR	109		
					DUNGEON MASTER	49		49
					EMPIRE	46	59 *°	
					F-15 STRIKE EAGLE II		79 *	
					F-16 COMBAT PILOT		59 *°	59
					F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
					esp. F-16 FALCON MISSION	49		49
			49	39	F-19 STEALTH FIGHTER		99 *°	
					FAST BREAK	39		
					FEDERATION OF FREE TRAD.	59		
					FERRARI FORMULA ONE	38	45 *°	
					FIENDISH FREDDIE'S	49		
			15	15	FIRST STRIKE			
					FLIGHT SIMULATOR III		129 *°	
15		15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25		29
			25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 *°	
			18	18	GAMES CRAZY			
					GARFIELD WINTER'S TALE	39		
			25	18	GEMINI WING			
					G. NIUS	42		42
					GOLD RUSH	49	59 +	
			15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
				39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 *°	
			49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
18		18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
			49		HILLSFAR		59 *°	
					HONDA RVF	59		59
					HORSE RACING		49 *	
			22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49
15			15	15	INDIANA JONES (The act. game)	25		29
					IRON TRACKER	39		39
			22	19	ITALY '90 SOCCER	39		39
			20		JACK NICKLAUS	38	38 +	
			12		esp. COURSE DISK			
			21	18	KICK OFF	29		29
					KING OF THE BEACH		69 *	
					KING'S QUEST IV		69 +	59
					KRYSTAL	69		
25		25	25	25	LAST NINJA II			
					LEISURE SUIT LARRY II			59
15/21		15	15	15	LICENCE TO KILL	25	29 *°	
					LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
					LORDS OF THE RISING SUN	69		
					MAN HUNTER	59	69 +	
					MAN HUNTER II San Francisco		69 +	59

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
39/49		29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 *°	
					MILLENIUM 2.2	49	49 *	49
			25	18	Mr. HELY			
					MURDER IN VENICE	39	39 *°	
18	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	
			45		NEUROMANCER			
			18	15	NEW ZEALAND STORY	39		
		18	21	18	NIGHT RAIDER		29 *°	
				15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29
18		18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	15	15	15	PACLAND	25		29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25		29
					PAPERBOY	29	29 *°	29
			30		PATTON vs ROMMEL			
	18		18	18	PASSING SHOT	29		
			49		PHANTASIE III	59		59
			22	19	PHM PEGASUS		40 *°	
					POLICE QUEST	49		
					POLICE QUEST II		49 +	
			59		POOL OF RADIANCE		59 *°	
					POPULOUS	45		
					esp. PROMISED LANDS	21		
			22	19	POWER AT SEA			
					PREDATOR	49		
			29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
					PURPLE SATURN DAY	40	45 *	49
			49		QUESTRON II	59	59 *	59
18		18	25	18	R-TYPE	49		39
			39	29	RAINBOW WARRIORS			59
18		15	21	18	RED HEAT	39		39
					RED LIGHTING	69		
			49	39	RED STORM RISING		79 *	
			25	18	RICK DANGEROUS			
	18		21	18	ROBOCOP	39		39
			39		ROCKET RANGER	59		
					SENTINEL WORLDS		59 *	
			42	28	SERVE & VOLLEY		69 *	
					S.E.U.C.K.	49		
					SHADOW OF THE BEAST	69		
18			25	18	SHINOBI	29		
			39	25	SILENT SERVICE		59 °	
					SKRULL			42
					SLEEPING GODS LIE	49		
			22		SKYFOX II		40 *°	
					SPACE QUEST	39		
					SPACE QUEST III		59 +	59
			25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
					STAR FLEET	45	45 *°	
			25	18	STAR TREK			
			21	18	STAR WARS COMPILATION	29		
			20		STEEL THUNDER			
					STELLAR CRUSADE		69 +	
			59		STORM ACROSS EUROPE			
18		18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	
					STRIKE FLEET		39 *°	
			15		SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49
			22	18	SUPERSKI	39		39
					SWORD OF ARAGON		69 *	
					SWORDS OF TWILIGHT	28		
					TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
			22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	
			22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	
			39		THE BARD'S TALE III			
					THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
			20		THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 °	
			12		esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	
			12		esp. SUPERCAR	24	24 °	
	15		15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29
					THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	
			22	19	THE TRAIN		35 *	
					TIN-TIN ON THE MOON	39		
					TRIAD	59		59
					TRIAD II	39		
					TV SPORT FOOTBALL	59		
			59		TYPHOON OF STEEL			
					U.M.S.	49	49 *	49
			49		ULTIMA IV	59	59 *	59
			59		ULTIMA TRILOGY (I-II-III)		69 *°	
			59		ULTIMA V		69 *	
15		15	15	15	VIGILANTE	25		
					VIRUS KILLER	29		
			29	21	WALL STREET		49 *°	
		18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
					WATERLOO	59	59 +	59
					XENON II	39		39
			15	15	XIBOTS	25		
			39		ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

CONSEGNA CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

SPEDIZIONE POSTALE
SOLO IN BUSTA L. 5000
DOVUNQUE

Zed

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

http://speccy.altervista.org/

UN NUOVO 8-BIT ALL'ORIZZONTE

Bruce Gordon e Alan Miles presentano il SAM Coupe

MIl 12 Settembre a Londra è stato presentato il tanto atteso SAM Coupe, il nuovo computer della Miles Gordon Technology (MGT), società inglese poco conosciuta in Italia. Al "battesimo" erano presenti i due creatori, Alan Miles e Bruce Gordon della MGT.

SAM è un computer insolito per questi tempi poiché è un 8-bit, mentre la gran parte delle macchine (console escluse) lanciate recentemente sono basate su microprocessori a 16-bit. SAM usa il popolarissimo processore Z80B con una frequenza di clock di 6 MHz. La scelta del processore era inevitabile visto che una delle caratteristiche principali del SAM è la sua compatibilità con lo Spectrum.

Dato che dovrebbe essere in grado di far girare gran parte del software per lo Spectrum 48K, esiste già una vastissima gamma di giochi disponibili, il SAM diventa così una possibile scelta per gli attuali possessori di Spectrum che vogliono passare ad una macchina più potente senza dover pagare la qualità dei 16-bit. Ovviamente questo discorso vale principalmente per la Gran Bretagna dove lo Spectrum è ancora il computer più diffuso, anche perché, al momento, non si sa se e quando il SAM verrà distribuito in Italia.

Il SAM ha un BASIC superiore, scritto dal Dott. Andy Wright, autore di Beta BASIC, nonché una RAM di 256K espandibile a 512K e un sonoro stereo a 6 canali.

Oltre alla risoluzione standard dello Spectrum, il SAM ha due altri modi grafici: uno con risoluzione di 512x192 pixel a quattro colori da una tavolozza di 128, l'altro con risoluzione di 256x192 a 16 colori.

Il computer ha porte per mouse, penna e pistola luminose, stampante parallela o seriale, MIDI, uno o due drive da 3,5" e registratore a cassetta.

A giudicare dalle specifiche, il SAM è certamente una bel computer. Sembra avere un sonoro migliore di quello dell'ST (non proprio un'impresa titanica) e dei drive più veloci di quelli dell'ST o dell'Amiga. Ciò nonostante rimane sempre da vedere se un computer a 8-bit può competere in un mercato che è ormai tutto proteso verso i 16-bit.

È possibile che il SAM possa interessare i possessori di Spectrum che non sono ancora passati ad un computer più potente, ma se le case di software non lo sosterranno, producendo nuovo software che sfrutti le sue potenzialità intrinseche, è difficile prevedere un successo a lungo termine del SAM. Staremo a vedere.

Il simpatico SAM

LA "CORSA" DEL FUTURO

Un disegno del simulatore-teatro di Body Wars

La Walt Disney sta utilizzando tecnologie sofisticatissime di computer grafica e simulazione per la sua ultimissima attrazione installata al parco dei divertimenti Walt Disney World in Florida. Si chiama Body Wars ed è stato realizzato in collaborazione con la Industrial Light and Magic - una divisione della Lucasfilm, che ha creato gli effetti speciali delle trilogie di Guerre Stellari e Indiana Jones, di Incontri ravvicinati del terzo tipo e di ET. La "corsa" è un viaggio all'interno dei sistemi immunitari del corpo umano (sullo stile del film Viaggio allucinante), basato sulla tecnologia di simulatore-teatrale recentemente sviluppata dalla Walt Disney. Questa tecnologia consente al pubblico di provare delle reali sensazioni fisiche standosene seduto sulla poltroncina e guardando il film.

FRAMMENTI

XENON II NON CARICA?

Chi ha acquistato le prime copie di *Xenon II* per Amiga avrà trovato delle difficoltà. Il Disco 1 aveva dei problemi con la protezione. Con un po' di fortuna si riusciva ad ascoltare la musica di Bomb The Bass.

La Mirrorsoft è intervenuta per ovviare a questo imperdoinabile errore garantendo la sostituzione del Disco 1 con uno nuovo e funzionante. In Italia basta rivolgersi al negozio dove si è acquistato *Xenon II* e richiedere il nuovo disco.

DOV'È FINITO RAINBOW ISLANDS?

Il K-Gioco di Settemlbre non ha ancora fatto la sua comparsa ufficiale sul mercato. I numerosi amanti di *Bubble Bobble* ansiosi di giocare il suo sembra che dovranno aspettare: problemi di diritti e di licenza tra la Taito e la Firebird in conseguenza del recente passaggio della software house inglese alla Microprose ne hanno fatto slittare l'uscita. In pratica il gioco è pronto ma non si sa quando uscirà.

ARRIVA SIM CITY IN ITALIA

Il K-Gioco di Ottobre sarà presto disponibilme anche sul mercato italiano. *SimCity* doveva essere distribuito dalla Domark ma con un colpo a sorpresa se lo è garantito la Infogrames. In Italia sarà distribuito nelle versioni Amiga e Macintosh dalla CTO.

GIOCHI AMIGA ECONOMICI

La Reflex ha commercializzato dei giochi per Amiga al prezzo di 15000 Lire. Una buona occasione per completare la propria libreria con poca spesa. Ecco l'elenco dei 12 titoli:

SARCOPHASER	(Rainbow Arts)
GOLDRUNNER	(Microdeal)
ELIMINATOR	(Hewson)
MAJOR MOTION	(Microdeal)
SKY FIGHTER	(Rainbow Arts)
ZYNAPS	(Hewson)
INTERN. SOCCER	(Microdeal)
TURBO TRAX	(Microdeal)
FUTURE TANK	(Rainbow Arts)
NEBULUS	(Hewson)
NETHERWORLD	(Hewson)
CYBERNOID	(Hewson)

VECCHI E STORICI

Vi ricordate quando vi divirtevate a giocare a *Pong*? I nostalgici dei vecchi videogiochi potranno rivivere questa esperienza grazie alla Mindscape che ha lanciato la prima raccolta di videogiochi storici per PC, Amiga, St, C64 e Mac.

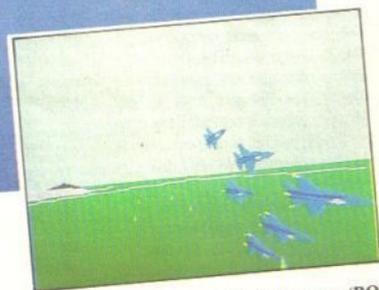
Il titolo, non molto originale, è *Golden Oldies* e contiene *Pong*, *Eliza*, *Adventure* e il classico gioco matematico *Life*.

Ai loro tempi questi giochi sembravano eccezionali, ora potrebbero solo farvi sorridere...

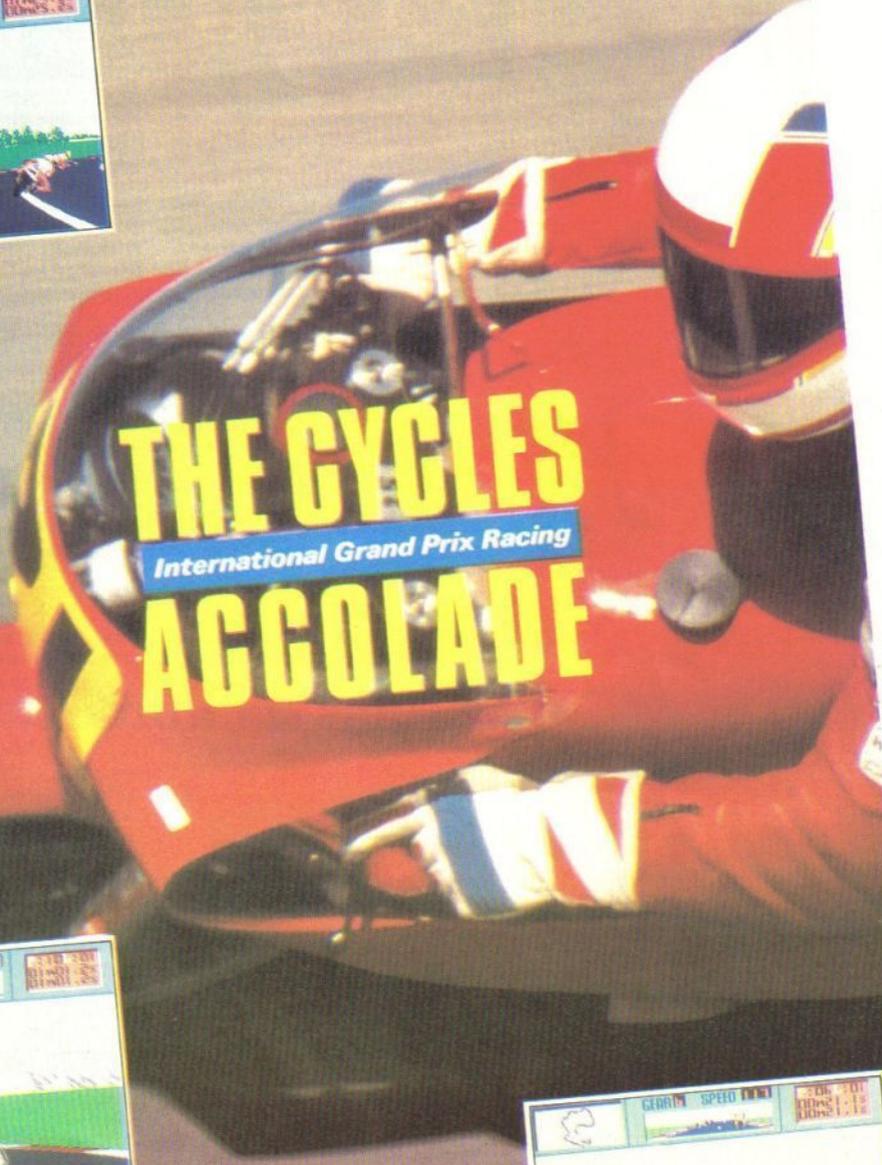
FRANCO BARESI, SPONSOR MANCATO

Chi è più indicato del candidato italiano al pallone d'oro per sponsorizzare un gioco di calcio interamente made in Italy? È quello che aveva pensato una software house italiana offrendo a Franco Baresi circa 8 milioni in cambio dell'abbinamento del gioco. La richiesta di Franco Baresi è stata di 300 milioni. Il gioco è in cerca di un altro abbinamento...

http://speccy.altervista.org/

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 · disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

in esclusiva da C.T.O.

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

http://speccy.altervista.org/

TEMPO DI FIERE

Tra tutte le fiere che abbiamo visitato nell'ultimo mese e mezzo, quella che più ci interessa è sicuramente il PC Show di Londra. Se non per le dimensioni (la cosiddetta Leisure Hall, cioè il salone dedicato ai computer giochi, era grande almeno il doppio della Sala Videogiochi del SIM e delle aree dello SMAU dedicate ai "nostri" computer messe insieme), almeno per la quantità di novità di software presentate.

C'erano presenti tutte le case di software con alcune eccezioni, come l' Electronic Arts e la Mirrorsoft, le quali però avevano affittato suite private in alberghi circostanti il salone di Earls Court.

Ma bando ai preamboli, visto che le cose da annunciare sono talmente tante che difficilmente riusciremo a presentarvele tutte. Anzi, premettiamo subito che segnaleremo soltanto le novità più interessanti (secondo la nostra personale opinione) dei generi che vanno per la maggiore in questo periodo.

UN BASTIMENTO CARICO DI RPG

Ormai la tendenza è chiara: i giochi di ruolo piacciono. I numerosi titoli in arrivo stanno ad indicare che nessuno vuole perdere il treno: i nuovi del genere lanciano i loro primi timidi titoli, mentre i decani aumentano semplicemente la produzione. Tra quest'ultimi, la SSI ha in serbo, da qui alla fine dell'anno una corposa serie di titoli: *Dragons of Flame* (vedere le anteprime), *Dungeon Masters Assistant Vol. II: Characters and Treasure* (C64), un validissimo aiuto per i GM del gioco di ruolo AD&D che contiene circa 1000 personaggi già pronti e *Star Command* (ST/Amiga) un gioco di ruolo fantascientifico con 16 missioni da completare prima dello scontro finale con il pirata spaziale Blackbeard. Per quanto riguarda il 1990 la SSI intende pubblicare 5 computer giochi di AD&D all'anno. I giochi attualmente in produzione sono tre, *Champions of Krynn*, il primo di una serie di giochi di ruolo ambientati nel mondo di Krynn; *War of the Lance*, il primo wargame AD&D per computer, e *Renegade Legion* (titolo provvisorio), il primo di una serie di computer-giochi basati sulla Renegade Legion dei FASA Corps.

The Cycles

Anche la Imageworks sta affilando le armi in vista del Natale. *The Final Battle* (ST/Amiga/PC) è il seguito di *Legend of the Sword*. Il nemico è di nuovo Suzar e questa volta deve morire. Per ucciderlo bisogna ritrovare sei cristalli sparsi per il regno di Anar. *The Final Battle* conterrà un sistema metereologico in grado di simulare qualsiasi cambiamento climatico ed influenzare lo svolgimento della storia, un sistema di gioco in tempo reale ed una vastissima gamma di attributi per ciascun personaggio. Avrà inoltre un vocabolario e un inventario di oggetti più estesi ed una raffigurazione 3D di

It Came from the Desert

IL NUOVO AMIGA 2500

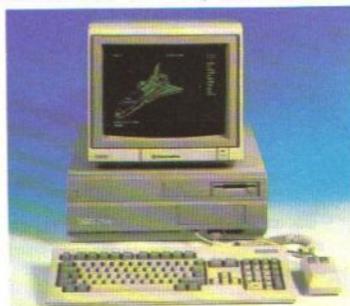
Allo SMAU la Commodore ha presentato il nuovo 2500 UX, l'ultimissimo modello della famiglia Amiga. Il 2500 UX, le cui prestazioni sono considerate da workstation, si differenzia per l'ambiente in cui opera, l'UNIX System V, versione più potente del sistema operativo considerato unanimemente il più suscettibile di sviluppi futuri.

Con questo computer la Commodore punta sempre più decisa verso quel settore professionale a cui è tanto interessata per le possibilità di profitto in esso insite. Secondo la Commodore "il 2500 UX è il primo passo concreto verso la realizzazione di un sistema unico in grado di sfruttare la potenza dell'ambiente Unix con le capacità grafiche tipiche dell'Amiga". Se avete il capitale per acquistare un 2500 UX e non volete abbandonare la vostra collezione di giochi, non preoccupatevi: è infatti possibile utlizzare sia l'Amiga-Dos che l'MS-Dos in ambiente Unix.

Per i tecnici ecco le specifiche: memoria RAM di 2MB estendibile sino a 16MB, memoria ROM di 64K, hard disk da 105MB con tempo medio di accesso di 19 msec e floppy disk da 880K.

Il prezzo non è ancora stato comunicato, ma forse è meglio che non lo sappiate così non vi fate venire brutti pensieri..

VISTI I NUOVI ATARI

In alto lo Stacy e in basso il PC-folio

Le novità dell'Atari le abbiamo anticipate il mese scorso, ma adesso possiamo farvi vedere le foto. Anche l'Atari come la Commodore aveva il suo bello stand con tanto di modellino (!?) di 5m x 7m (o giù di lì) del PC-folio, il primo PC compatibile che pesa meno di 500 grammi! (Il punto esclamativo è dell'Atari.) In effetti PC-folio è un prodigio di miniaturizzazione: 20 cm di lunghezza, 10 di larghezza e 2,7 di profondità. Si apre come un libro evidenziando da un lato una tastiera di 63 tasti e dall'altro uno schermo a cristalli liquidi con risoluzione di 240x64 pixel. È in grado di dialogare con qualunque PC compatibile e se non avete un PC è comunque possibile collegarsi direttamente ad una stampante.

Come il PC-folio, anche lo Stacy, l'ST portatile, era in bella mostra nello stand Atari, attorniato da centinaia di curiosi.. A sinistra potete vedere la foto.

Anche l'Atari ha il suo megacomputer, o stazione di lavoro, il transputer ATW. Senza andare troppo nei particolari, vi basti sapere che è dotato di sistema operativo multiutenza e multitasking Helios e l'architettura del sistema è tale da permettere un ampliamento sino a 17 processori paralleli INMOS T800, che gli consentono di eseguire circa 150 milioni di istruzioni al secondo. Mica robetta, cari miei.

Tra metà settembre e metà ottobre si sono svolte tre importanti fiere - il SIM-Hi Fi IVES, il PC Show di Londra e lo SMAU. I nostri inviati le hanno seguite per voi. Ecco quello che hanno visto.

SFIDA AL PROGRAMMATORE

L'evento più eclatante del 23º SIM-Hi Fi-IVES è stato per forza la Sfida al Programmatore organizzata da K (se inizi così non vinceremo mai il premio Nobel per la falsa modestia, N.d.R.). Lo hanno ammesso tutti, anche i redattori di altre riviste che erano ospiti fissi della nostra saletta, retrostante lo stand, alcuni dei quali si sono addirittura fatti fotografare in compagnia dei programmatori invitati da K.

Quelli di voi che non sono potuti venire alla Fiera di Milano forse sono all'oscuro di quanto è successo, visto che non abbiamo avuto iltempo materiale di annunciarlo sul numero di settembre, quindi vediamo di ricapitolare.

L'idea era quella di far giocare il pubblico contro alcuni programmatori appositamente invitati da K al loro stesso gioco. La ricerca del record o, nel caso di giochi per due giocatori, la voglia di essere il migliore sono punti fermi dei videogiochi e cosa ci può essere di meglio che dimostrare di essere più bravi dello stesso programmatore, che è ovviamente la persona che conosce il gioco meglio di chiunque altroal mondo? A giudicare dalla risposta e dall'entusiasmo del pubblico, possiamo dire di avere centrato il bersaglio.

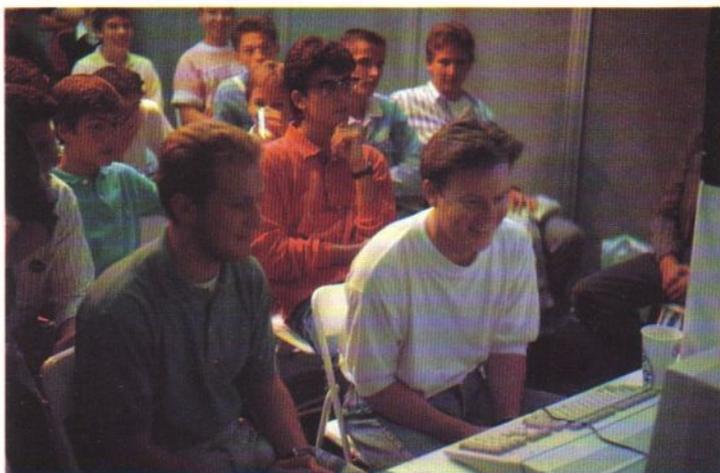
L'ospite d'onore, diciamo così, è stato nientepopodimeno che Eric Matthews dei Bitmap Brothers, che ha tenuto testa onorevolmente agli sfidanti italiani per tutti i giorni della fiera, escluso il venerdì pomeriggio, giorno in cui sono intervenuti i Fratelli Dardari, autori di *Italy '90 Soccer* e dell'imminente *Beach Volley Circuit*.

La sfida era basata su *Speedball* e *Italy '90 Soccer*. È stata una scelta naturale, dato che entrambi danno il loro meglio nelle sfide testa a testa. E così in effetti è stato. Le sfide si svolgevano alle 11 e alle 15 di ogni giorno della fiera e hanno richiamato numerosi curiosi e appassionati (la saletta era in pratica sempre piena), molti dei quali sostenevano animatamente i loro amici che erano riusciti ad iscriversi alla sfida. "Con tutto quel tifo, sembrava di essere allo stadio", ci ha confidato Eric al termine della quattro giorni, aggiungendo che"scommetto che molti si sono allenati la sera prima in previsione della sfida".

Ovviamente, battere il programmatore al suo stesso gioco non era una cosa facile (altrimenti che senso avrebbe organizzare una sfida del genere?), ma qualcuno c'è riuscito. Un'impresa del genere non può passare inosservata, quindi ecco qui di seguito i nomi, con relativi punteggi tra parentesi, delle sfide vinte dai partecipanti alla sfida: Stefano Arecco (7-4); Carlo Pagani (2-0); Giuliano Gandini (7-4); Alessandro Minisci (3-2); Lorenzo Palombi (3-2); Luca Zoccatelli (4-2); Fabio Andresi (3-2); Davide Galloni (4-2) e Fabrizio Aliprandi (4-2). Questi nove "campioni" si sono meritati la maglietta di K, nonché la possibilità di sbandierare la loro vittoria tra amici e conoscenti (che forse vale ancora di più della maglietta). Ed hanno ben donde, visto che solo loro nove, tra i circa cento partecipanti alla sfida, ne sono usciti vittoriosi.

Tutti i risultati di cui sopra sono relativi a *Speedball*, poiché i Fratelli Dardari non hanno perso una partita che è una. C'è da dire a difesa di Eric che, mentre i Dardari si sono presentati al gran completo - Marco, Francesco e Davide - e si davano il cambio ad ogni partita, Eric ha dovuto gareggiare contro una quindicina di sfidanti a volta e chi ha giocato a *Speedball* sa quanto metta a dura prova il polso del giocatore.

N.B. K desidera ringraziare la società Digimail (Via Coronelli 10 -20146 Milano - Tel. 02/426559) per averci concesso le apparecchiature necessarie alla realizzazione della sfida.

Eric Matthews alle prese con uno dei tanti sfidanti. Dal sorriso sembra che si diverta...

Tv Sports Basketball

ciascuna locazione.

La FTL non poteva mancare l'appuntamento natalizio ed ecco infatti il tanto atteso seguito di *Dungeon Master, Chaos strike Back* (inizialmente solo per ST). È possibile, anzi necessario, avvalersi del gruppo usato in *Dungeon Master* per avere già dalla partenza personaggi dagli attributi alti. Sembra che ne avrete bisogno. *Chaos* contiene anche un editor di personaggi per modificare, se si vuole, l'aspetto dei propri personaggi. Anche la Infogrames ha il suo gioco di ruolo: si intitola *Drakkhen* ed è molto bello graficamente, come si può prevedere visto che è un gioco francese. La storia è un classico: un mondo sta per scomparire e quattro avventurieri sono mandati alla ricerca di otto gioielli per impedire che ciò avvenga.

AVVENTURE PIU' O MENO DINAMICHE

La tendenza nei giochi d'avventura sembra allontanarsi sempre più dai classici "text-only" della Infocom. Ormai quasi tutte le avventure hanno più immagini che parole e sistemi di comando ad icone che evitano di digitare i comandi. Tra queste genere di avventure figura *The Third Courier* (Accolade per PC), un'avventura di spionaggio ambientata a Berlino in cui bisogna recuperare i piani di difesa della NATO prima che siano venduti all'URSS. Sempre dalla Accolade, è in arrivo *Don't Go Alone*, un'avventura dinamica multi-livello all'interno di una casa con decine di stanze,abitata da più di 100 diversi fantasmi e spiriti. Berlino è l'ambientazione di un altro gioco, *East v West, Berlin 1948* della Rainbow Arts, definito un simulatore di agente segreto. Corre il 1948, tempo di guerra fredda, e nei panni di un agente americano dovete rintracciare una bomba atomica scomparsa da una base inglese. Potete spostarvi a piedi o in taxi per Berlino, interrogando o pedinando i sospetti. Grafica eccellente ed animazioni quasi-cinematografiche. Disponibile per Amiga/ST/PC. Azione e avventura sono gli elementi di un altro gioco della Rainbow Arts, *Day of the Pharaoh*, ambientato questa volta nell'antico

Harpoon

X-Out

http://speccy.altervista.org/

Egitto. Nei panni del figlio del faraone dovete riconquistare il trono di vostro padre usurpato da uno scagnozzo del dio Seth. Il gioco è stato realizzato dai programmatori di *Joan of Arc* e se son rose fioriranno...

Dalla Imageworks arrivano *Theme Park Mystery* (ST/Amiga/PC) e *Omnicron Conspiracy*. La prima è un'avventura dinamica piena d'azione, con una trama intricata: il Luna Park Magic Canyon che avete ereditato da vostro nonno non ha più clienti perché vi grava sopra un'oscura minaccia, che dovete affrontare ed esorcizzare se volete farlo tornare ai suoi vecchi splendori. *Omnicron Conspiracy* è invece un'avventura fantascientifica, venata di umorismo bizzarro (nonché per adulti), piena d'azione e con più di 250 luoghi da visitare. Si dice che sia difficile da risolvere ma facile da usare (grazie alla particolare interfaccia). Inizialmente solo per PC. Seguiranno le versioni Amiga e ST.

CALCIO E ALTRI SPORT

Come dicevamo il mese scorso, il calcio vende. A giudicare dai titoli ispirati al gioco più bello del mondo, sembrerebbe che anche i giochi vendono, visto che ormai ci sono più giochi di calcio che 0-0 nel campionato italiano. Dopo *Manchester United*, ecco *Liverpool* della Grandslam. Qui siete un giocatore e l'allenatore del Liverpool e dovete riuscire a vincere The Double, cioè il campionato inglese e la Coppa d'Inghilterra. Il gioco è un misto di strategia e azione: dovete prendere decisioni tecniche ma anche giocarvi "sul campo" le partite. Per 1 o 2 giocatori, Liverpool sarà disponibile per tutti i maggiori formati. Dalla CDS, arriva un gioco manageriale con grafica accurata e ben disegnata, *European Superleague* (per tutti i maggiori formati). Nei panni dell'allenatore di una delle otto società disponibili (la squadra che rappresenta l'Italia è il Milan, caro Rossetti!), dovete condurre la vostra squadra a vincere la Coppa dei Campioni. Tutto quello che poteva essere tenuto in considerazione è stato considerato: se sarà come dicono alla CDS ci sarà certo da divertirsi. Tra tutte le novità di calcio, quella più attesa è certamente *Kick Off* II o, per dirla col suo titolo, *Player Manager*. Il gioco consente, tra le altre cose, di controllare un giocatore di un ruolo specifico o quello più vicino alla palla, di definire delle tattiche di gioco e provarle in allenamento, di acquistare nuovi giocatori tra i 1000 disponibili e di focalizzare la telecamera su un giocatore particolare in previsione di un possibile acquisto. Insomma, non vediamo l'ora che esca.

North and South

Ovviamente non c'è solo il calcio. Molti di voi, scommetto, saranno contenti di sapere che il tanto atteso secondo titolo della serie TV Sports, dedicato alla pallacanestro, è ormai sulla dirittura d'arrivo. Se le caratteristiche del gioco sono come annunciato sarà probabilmente il miglior gioco di pallacanestro mai realizzato. Cinque giocatori per squadra con altezza, aspetto, velocità e abilità di tiro diversi; ti-

Beach Volley Circuit - il nome definitivo del nuovo gioco dei fratelli Dardari

Cadaver - sarà famoso come *Knight Lore*?

GRAZIE DELLA VISITA

Come avrete già letto su queste pagine, i Fratelli Dardari e i Fratelli Bitmap (o i Bitmap Brothers e i Dardari Brothers) hanno partecipato alla Sfida al Programmatore organizzata da K. Bene, per ringraziarli della loro ospitalità abbiamo pensato di presentarvi i loro prossimi giochi. I Fratelli Dardari stanno ormai dando gli ultimi tocchi a *Beach Volley Circuit*, un gioco arcade dello sport più chiacchierato della scorsa estate. Il gioco, come è ormai tradizione della Simulmondo, prevede una parte arcade e una manageriale. La cosa più interessante del gioco è che la parte arcade può essere giocata da quattro persone contemporaneamente con varie combinazioni dei joystick e della tastiera: da soli contro il computer, in due uno contro l'altro o insieme contro il computer; in tre, due contro uno e in quattro, due contro due. La grafica presenta degli sprite molto grandi e la musica e gli effetti sonori sono simili in qualità a quella del gioco arcade visto in circolazione questa estate.

Il prossimo programma dei Bitmap Brothers si chiamerà invece *Cadaver* (Amiga/ST/PC). Spiazzando nuovamente tutti, i Bitmap tentano di lasciare il segno anche nel settore delle avventure dinamiche/RPG. Il giocatore è un investigatore medievale il cui compito consiste nello smascherare un pluriomicida. Come in tutti questi giochi c'è una trama, degli enigmi e una vasta area di gioco da esplorare. L'azione, che è raffigurata in 3D isometrico, si svolge all'interno di un enorme castello e l'uso di incantesimi, pozioni e armi è comandato da joystick. Secondo la Imageworks sono state eliminate le parti più noiose dei tradizionali giochi d'esplorazione e mescolati i migliori aspetti degli RPG con sequenze d'azione frenetiche e furiose. La grafica, come si può vedere dalla foto, dovrebbe essere, al solito, ottima.

Riuscite a riconoscere il nostro inviato al PC Show?

IL VENTO DELL'EST

Gli stand della Nintendo e della Sega erano i più grandi di tutta la Sala dei Videogiochi del SIM-Hi Fi-IVES, tenutosi a Milano dal 14 al 18 settembre scorso. Segno che le case giapponesi (o meglio i loro distributori italiani) intendono fare sul serio. La concentrazione di monitor per metro quadrato era la più alta della fiera e altrettanto dicasi della densità di visitatori. Una partita gratis non la si rifiuta mai, dopotutto. Una delle più grosse novità del Salone è sicuramente il Power Glove, una sorta di guanto che dà la possibilità di giocare un qualsiasi videogioco Nintendo semplicemente muovendo la mano e/o il braccio. Questo rivoluzionario comando è il risultato di un'applicazione del sistema Data Glove, progettato dalla NASA per controllare i robot nello spazio. In pratica il Power Glove percepisce la posizione della nostra "estremità" nello spazio tridimensionale, grazie ad una miriade di sensori incorporati e trasmette al protagonista del gioco il movimento corrispondente, che è stato precedentemente programmato, grazie al computer incorporato nel guanto. Ad esempio in Mike Tyson's Punch-Out per colpire il nostro avversario bisogna tirare un vero e proprio pugno, mentre per guidare in Rad Racer basta girare la mano come si farebbe impugnando un volante. Il suo arrivo è previsto per i primi mesi del prossimo anno, in due misure ed anche nella versione per i mancini. Sono in progetto anche dei videogiochi dedicati che sfruttino appieno le potenzialità di questo Controller. Sempre la Nintendo ha ripreso un'idea della Bally (ricordate Stompin'?) e ne ha tratto un'applicazione simile nel concetto: un tappetino plastificato che contiene sei sensori ultra-piatti, che corrispondono alle funzioni delle quattro direzioni principali del joystick e dei due pulsanti usati nei videogiochi Nintendo. Anche lui dovrebbe arrivare nei primi mesi del prossimo anno. Infine, se non volete comprarvi tutti i videogiochi Nintendo, da oggi potete anche affittarli: è questa l'ultima opportunità che vi offre la Nintendo in collaborazione con la AB Video, nei negozi di videocassette convenzionati. Prezzi previsti per l'affitto delle cartucce: 10.000 lire alla settimana per ogni cartuccia. Se volete, potete noleggiare anche la console, a 20.000 alla settimana.

Il Power Glove all'opera

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

meout e sostituzioni; replay a velocità variabile (che possono essere salvati su un altro disco così da tramandare ai posteri le azioni più belle); diverse tattiche di attacco e difesa; campionati di lunghezza variabile (fino ad massimo di 82 partite come nell'NBA). Sempre in tema di sport USA la Accolade ha presentato *Hardball II* (PC/Amiga e C64 a seguire). Grandi e dettagliati sprite dei giocatori, possibilità di essere un giocatore o l'allenatore e Team Editor per prendere decisioni tecniche immediate o inserire i dati e le statistiche dei veri giocatori di baseball così da simulare un vero campionato. Sempre dalla Accolade, ormai specializzata in "giochi-accessori", arrivano due dischi di percorsi per il gioco di golf per PC/Amiga/C64 sponsorizzato da Jack Nicklaus. E se credete che dopo la serie di Leaderboard e quella di Nicklaus l'argomento golf per gli home computer possa considerarsi chiuso, vi sbagliate: anche la Gremlin vuole la sua fetta della torta e per ottenerla ha preparato *Ultimate Golf* (C64/Amiga/ST/PC). Per realizzarlo ci sono voluti otto anni uomo di lavoro e l'assistenza di Greg Norman. Grafica piena in 3D, sequenze digitate di Greg Norman al tiro, diversi livelli di difficoltà, caddy computerizzato che offre consigli, scelta di diciassette mazze, diversi stili di swing, ecc.

Skidz

NAPOLEONE DICHIARA GUERRA A...

Anche nel settore dei wargame/simulazioni militari la scelta si fa difficile. Le offerte sono tali e tante che bisognerebbe aprire una linea di credito dal proprio rivenditore di fiducia per essere sicuri di averle tutte. Dalla PSS arriva *Wolfpack*, una simulazione navale che ricrea gli eventi dell'autunno del 1942. Si possono scegliere uno degli scenari che ricreano le famose battaglie sottomarine dell'epoca od utilizzare un construction set per creare un numero infinito di missioni. La grafica utilizza una serie di rotazioni digitalizzate delle vere navi ed è resa possibile da un sistema di compressione in grado di ridurre 1,2 MB di programma in soli 360K. Inizialmente per PC, con le versioni Amiga e ST pronte per i primi mesi del '90. Sempre in tema di simulazioni navali, c'è *Harpoon* (PSS per PC, a seguire Amiga e ST). Presentato come la più grossa e realistica simulazione di guerra navale moderna mai realizzata, *Harpoon* consente di interpretare sia il comandante di una task force NATO che del Patto di Varsavia. Il giocatore sarà "armato" di un database di informazioni militari, che è stato compilato da Larry Bond, arbitro di wargame della NATO, analista navale e co-autore del romanzo Red Storm Rising, che consente di accedere ad oltre 1000 sistemi militari. *Flight of the Intruder* (Spectrum Holobyte per Amiga/ST/PC) è basato sul romanzo dello stesso nome ed è ambientato durante l'offensiva del 1972 nel Vietnam del Nord. Viene presentato come il seguito di *Falcon* ma con l'aggiunta di una completa parte strategica. È infatti possibile controllare l'intero scenario di battaglia, ma anche parteciparvi in prima persona alla guida di un Intruder o di un Falcon, con una notevole interazione tra gli aeroplani della stessa fazione. Non si sa ancora quando uscirà, ma si sa che *UMS II* (Amiga, ST, Mac e PC) comincia dove è finito *UMS*. La versione 2.0 consente di avere fino a 16.000 unità per fazione contro le 60 di UMS. Fino a 127 giocatori (umani o guidati dal computer) possono controllare simultaneamente 525 province e 32.000 unità individuali per il controllo del mondo. Sarà inoltre possibile trasferire dati tra macchine diverse, consentendo così una completa compatibilità.

Tank (Spectrum Holbyte per PC e a seguire Amiga/ST) è una simulazione di M1 Abrams con armi, sistemi e forze nemiche completamente autentici. Ambientato in Germania Occidentale, Medio Oriente o Fort Knox su terreni realizzati con modellazione grafica in 3D, *Tank* vi dà la possibilità di comandare una compagnia, un plotone od un singolo carro armato. Potete inoltre comandare fino a 32 veicoli semi-automatici tra cui altri carri armati, elicotteri, artiglieria e aerei A10. Il gioco prevede pianificazioni tattiche e strategiche e consente di giocare contro un amico in collegamento datalink.

STRATEGIA IN MOVIMENTO

Una volta i generi azione e strategia erano nettamente separati, ma negli ultimi mesi si sono avvicinati sempre più. I giocatori ormai vogliono essere in grado di controllare gli elementi strategici di un gioco ma anche di poter decidere l'esito di scontri, combattimenti e/o battaglie di persona, fidandosi della propria destrezza al joystick. *Bushido, the Way of the Warrior* (Firebird per C64), è uno di questi. Il gioco è ambientato nel Giappone feudale, percorso da lotte tra i signorotti locali. Il capo di uno dei clan più forti si è rinchiuso in una fortezza ed il vostro compito è quello di infiltrarvi al suo interno e riprendere il controllo del castello. Grafica interattiva e spessore di gioco sono le caratteristiche di Bushido, il quale offre anche la possibilità di scegliere tra diversi personaggi e relative armi. *North and South* della Infogrames (Amiga/ST/PC) ci riporta invece ai tempi della Guerra Civile americana. È un altro gioco ispirato ad un fumetto (il belga Les Tuniques Bleues) che vi consente di ripercorre i quattro anni della guerra civile americana. Oltre alla parte strategica, vi sono delle sequenze arcade. *North and South* ha speciale modo "disastro naturale" che prevede l'attacco di indiani o messicani, tempeste, ecc.

***Liverpool* della GrandSlam**

Survivor (Amiga/ST/PC) è un gioco di strategia programmato dalla Maelstrom software ambientato in un mondo post-olocausto. Siete un sopravvissuto ed il vostro compito è quello di mettere in piedi una comunità e migliorarne le condizioni di vita. Tramite il commercio, la politica e l'esplorazione dove incrementare l'importanza della vostra comunità e cercare di raggiungere l'obiettivo finale che è quello di riunire sotto un'unica guida le comunità di sopravvissuti sparse per il pianeta. Il gioco, che avrà grafica solida in 3D, prevede diverse sequenze d'azione, quali battute di caccia, battaglie con comunità ostili, esplorazioni alla ricerca di territori vergini.

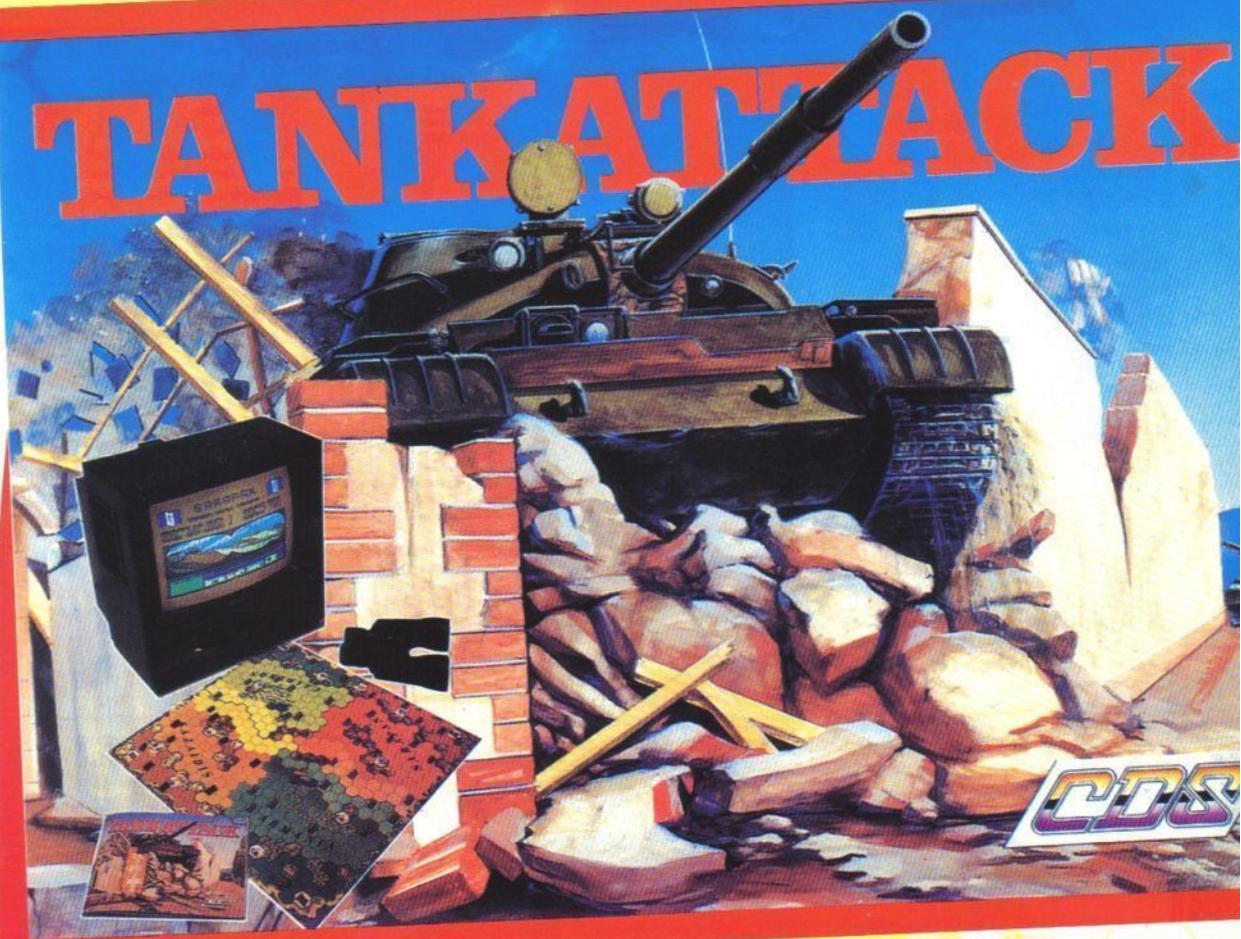
East v West: Berlin 1948

AZIONE SPACCA-JOYSTICK

I picchiaduro non smettono di sorprendere, quando sembra che il genere sia ormai steso al tappeto, eccolo rialzarsi con un poderoso colpo di reni. In gennaio arriverà *Oriental Games* (Firebird per tutti i maggiori formati), un gioco che offre la possibilità di dimostrare la propria abilità in quattro diverse discipline: Kung Fu, Hollywood Rules, Sumo e Kendo, partecipando a tornei sempre più difficili fino al torneo finale in cui ci si disputa il titolo di Grand Master delle quattro discipline contro altri contro altri 24 concorrenti. Sempre nel campo delle arte marziali c'è *Budokan: The Martial Spirit* della Electronic Arts. Anche qui potete cimentarvi in quattro discipline - Karate, Kendo, Bo e Nunchaku - e anche qui dovete progredire dal livello di principiante a livello di Grand Master. Il gioco ha animazione fluida, grafica dettagliata e realistica ed oltre 25 movimenti per ciascuna disciplina. Il programma contiene effetti sonori autentici digitalizzati e musica di Rob Hubbard per quasi qualunque tipo di scheda sonora. Attualmente solo per PC.

Saltando di palo in frasca, dalla Rainbow Arts è in arrivo *X-Out*, il nuovo gioco dei programmatori di Denaris. Le specifiche tecniche dicono tutto: scorrimento orizzontale fluido con 50 immagini al secondo (su Amiga), oltre 50 oggetti simultaneamente sullo schermo, grafica a 48 colori, 8 livelli lunghi 160 schermate, 40 diversi alieni, oltre 25 diverse armi extra e possibilità di configurare le armi extra a vostro piacimento.

La Gremlin invece ha "svoltato" (è proprio il caso di dirlo) i diritti di produzione di giochi per la console Nintendo: il primo di questi dovrebbe essere *Skidz*, un gioco a mezzo tra lo skateboard e le biciclette BMX. Sette livelli tra strade, parchi, canali, case in costruzione, passeggiate a mare e corse agonistiche. Fine delle trasmissioni.

***Budokan: The Martial Spirit* della Electronic Arts**

- Bellissimo gioco di simulazione completo di pannello e di pedine.
- Semplice da giocare, **TUTTO IN ITALIANO.**
- Puoi controllare un'intera divisione di carri armati e autoblindo.
- Possibilità di vedere l'attacco **"DAL VIVO"** sul computer.
- Da 2 a 4 giocatori.

CBM64 cass. **L. 25.000** disco **L. 29.000** AMIGA **L. 39.000**
Disponibile anche per altri formati

 ...to in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (V... http://speccy.altervista.org/

PROSSIMAMENTE...

LA TALPA METTE LE ZAMPE SULLE ULTIME NOVITÀ...

Torna la Talpa con un mucchio di titoli autunnali, tra i quali distingue i buoni dai meno buoni. Si tratta delle ultimissime novità per il vostro amato computer e siccome si sente generoso ha scattato anche un paio di foto per farvi venire l'acquolina in bocca.

Recentemente la US Gold s'è data parecchio da fare per trasportare le stelle cinematografiche sui vostri monitor. Se pensate che abbia un po' ecceduto con la pubblicità e la promozione per Indiana Jones, aspettate a vedere cosa ha in serbo per voi. La star del suo ultimissimo gioco è infatti una vera e propria star. Il suo curriculum comprende l'album più venduto del mondo nella storia della discografia, 8 premi Grammy, 7 premi American Music award, 4 premi American Video award e il premio BPI per il miglior artista internazionale.

No, non stiamo parlando di Topolino, ma nientepopodimeno che di Michael Jackson. Prima che vi facciate prendere dall'entusiasmo, vi comunico che il gioco non ha niente a che vedere con tende d'ossigeno, scimpanzé domestici e plastiche al naso, ma si basa su Moonwalker, il primo film realizzato dal cantante. Per quelli che non l'hanno visto, la trama vede Michael impegnato a salvare un suo amico caduto nelle mani del diabolico Mr. Big.

In alto: il nostro eroe cerca la chiave del successo anche sulla scena dei computer con Moonwalker. Il gioco distribuito dalla Leader/US Gold sarà presto disponibile nei negozi.

Sinistra: Nel film originale, *Moonwalker*, Michael è costretto a darsela a gambe e lo fa ballando con il suo inimitabile stile.

Grazie al passaggio di una stella cadente, Jackson ottiene degli "straordinari poteri di trasformazione" (probabilmente molto più economici della chirurgia plastica!), che utilizza per sconfiggere il malvagio Mr. Big ed i suoi complici, salvando il suo amico e riuscendo anche a trovare il tempo per un paio di canzoni. La US Gold ha dichiarato che la fantastica trasformazione di Michael e la liberazione dell'amico rapito, combinate con le sequenze della lotta e dell'inseguimento rendono Moonwalker un titolo ideale ad essere convertito in un gioco per homecomputer. Moonwalker uscirà in tutte le versioni verso la metà di novembre. Dicono che sia divertente... e la Talpa non vede l'ora di averlo tra le mani.

I ragazzi (e le ragazze) della US Gold stanno sfruttando molto bene anche la licenza dei titoli della TSR. Dopo oltre un'anno dalla sua uscita per il C64 e il PC, Pool of Radiance, il gioco direttamente ispirato ad Advanced Dungeons & Dragons, sta per uscire anche nelle versioni ST, Amiga e Mac. La US Gold è convinta che le vendite (mondiali) supereranno la barriera delle 250.000 copie. Brava US Gold, che prende due piccioni con... un prodotto: il computer-gioco di ruolo più venduto nel mondo con la più lunga lista di versioni disponibili. All'uscita di Pool of Radiance seguirà presto quella di Hillsfar (novembre). Fortunatamente, gli appassionati di AD&D non dovranno attendere il terzo titolo della serie così a lungo. Dragons of Flame infatti è uscito a metà ottobre per le macchine a 16-bit, mentre i possessori degli 8-bit dovranno pazientare fino a dicembre. Il gioco, ambientato nell'universo di Dragonlance, vi dà la possibilità di prendere parte alla missione dei "Compagni della Lancia", che continuano a combattere per salvare Krynn dalla dominazione di Takhisis, la regina delle tenebre.

Una schermata di *Dragons of Flame*, l'ultimo titolo della serie AD&D.

AVVENTURA PER SQUILIBRATI

Dopo l'avventura grafica di Indiana Jones, la Lucasfilm s'è messa al lavoro su un gioco più macabro, il cui protagonista "cattivo" è il malvagio Dr. Fred. A differenza dei tradizionali giochi d'avventura, Maniac Mansion si gioca tutto con il mouse, evitando così la noia di dover digitare i comandi da tastiera. Il giocatore può controllare sette personaggi, ognuno dotato di capacità e personalità diverse. La Lucasfilm assicura che il gioco piacerà sia agli avventurieri esperti che ai principianti. Siccome si gioca in oltre 50 stanze che contengono 450 oggetti diversi dovrebbe in effetti soddisfare anche l'avventuriero più veloce ed esigente. La versione per le macchine a 16-bit verrà distribuita verso la fine di Settembre dalla US Gold. La Lucasfilm si è inoltra proposta di ricreare il massimo momento d'eroismo della RAF con Battle of Britain. Il gioco dovrebbe essere disponibile a novembre.

Sarà lei la prossima vittima in *Maniac Mansion*?

***Battle of Britain* della US Gold.**

5... DA GUIDARE

Drivin' Force, l'ultimo titolo della Digital Magic Software, si distingue dai soliti simulatori di guida offrendovi la possibilità di guidare ben 5 veicoli diversi: un camion, una macchina da Formula 1, una motocicletta, una normale utilitaria e una buggy. E se siete bravi, nel livello bonus potete guidare perfino un jet-

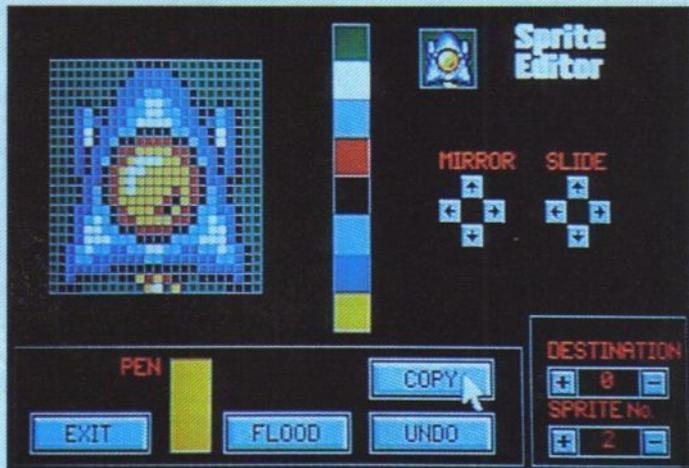
I programmatori della Digital Macic Software: la loro ultima fatica si chiama *Drivin' Force*.

ski. I possessori dell'Amiga saranno contenti di sapere che il gioco è stato sviluppato proprio per la loro macchina e la DMS ha dichiarato che in tal modo ha ottenuto risultati migliori del solito sia per la versione Amiga che per quella ST, che costeranno rispettivamente **XXXXX e XXXXX lire**. La versione Amiga uscirà a Novembre, mentre i possessori dell'ST dovranno aspettare altre sei settimane(se tutto va bene). In questa pagina c'è una fotografia degli autori di Drivin' Force, ma sono sicuro che avreste preferito dare un'occhiata al gioco.

L'OUTLAW SPARA SU TUTTI

Shoot-em-up Construction Kit della Outlaw Productions sarà presto disponibile per l'ST. Già lanciato per Amiga e C64, questo programma consente di realizzare da soli degli spara-e-fuggi facilmente distribuibili agli amici (o alle case di software, ma non aspettatevi di vedere molti SEUCK nella classifica dei primi dieci giochi più venduti!). Lo Shoot-em-up Construction Kit dovrebbe essere disponibile in novembre. Ricordate che il concorso promosso dalla Lago e da K vale anche per la versione

THE EDGE AL LAVORO

***Darius* della Edge. Certamente non è "carino" come Garfield, ma gli appassionati dell'arcade ne saranno certamente contenti.**

La Edge sta lavorando sodo alla realizzazione di un titolo sui personaggi dei Peanuts (Linus e compagnia) con l'adorabile Snoopy nei panni del protagonista principale. Un altro progetto in lavorazione è la conversione del sensazionale gioco arcade Darius. Quest'ultimo presenta gli sprite più grossi che finora si sono visti in un computer-gioco. Infatti alcuni sono così grossi che non riusciranno a stare sullo schermo! Che cosa può significare? Spremetevi le meningi, noi non ne abbiamo idea! Entrambi i programmi sono stati presentati al PC Show.

L'ACTIVISION IN POLE POSITION?

Tutti quelli che frequentano le sale giochi non possono non aver visto Power Drift, uno stupendo titolo della Sega. Comunque, per quelli che non lo conoscono, Power Drift è un velocissimo gioco di guida in 3D che dà la polvere ad Out Run. L'ingrato compito di convertirlo per gli home-computer è stato affidato ad un gruppo di veterani della programmazione come lo ZZKJ, quello che in precedenza aveva convertito Super Hang On. Power Drift dovrebbe essere disponibile in tutte le principali versioni in tempo per Natale.

Si scaldano i motori per l'inizio della difficilissima corsa di Power Drift.

Grazie all'ottima conversione realizzata dall'Activision, presto potrete giocare Power Drift anche sul vostro computer anche senza il sedile idraulico della Sega, vi farà impazzire.

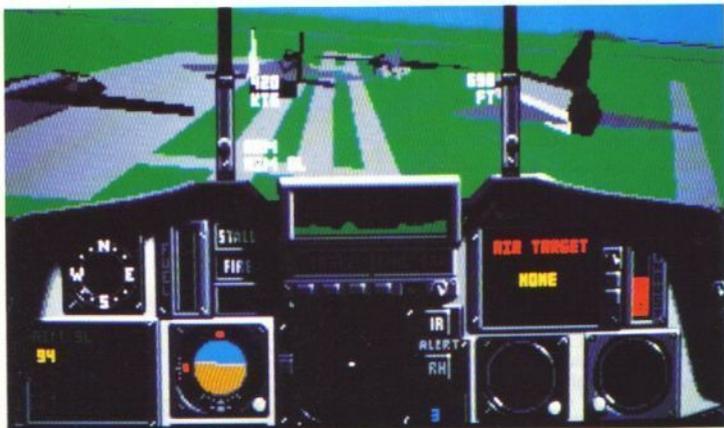
http://speccy.altervista.org/

GIU' LE BOMBE

IN PROVA IL NUOVO SIMULATORE DI VOLO DELLA ACTIVISION

Un cane che morde un uomo non fa notizia, ma un nuovo simulatore di volo targato Activision e programmato dalla scintillante Vektor Grafix è tutt'altra cosa. L'inviato di K è andato a Leeds e si è infiltrato nei meandri della Vektor e ha scoperto che...

Una volta che avete visto un simulatore di volo li avete visti tutti, giusto? Beh, in realtà no, perché io stesso, prima di essere invitato ad assistere ad una dimostrazione di *Bomber*, non avrei mai creduto che un computer potesse volare. Questo era l'obiettivo dell'Activision e la Vektor Grafix lo ha realizzato. La cosa non deve sorprendere, dato che quelli della la Vektor, che lo sappiate o meno, sono tra gli esponenti di punta della grafica 3D su computer. Hanno certamente la capacità tecnologica per mantenere questo primato, perché non vedere come è possibile sfruttarla? E potete stare certi che lo hanno fatto! La stesura del progetto venne completata circa 12 mesi fa, ma c'erano ancora diverse cose da sistemare. John Lewis, co-direttore della Vektor Grafix e progettista di *Bomber*, mi aveva allora parlato di due o tre cose che desideravano in particolar modo da *Bomber*. Tanto per cominciare, reattori rotondi, cannoncini rotondi e ruote del carrello rotonde. Eh?

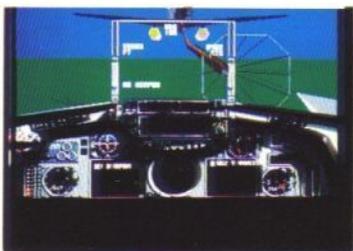
"Nessuno lo ha mai fatto, e penso che tu lo sappia. Ma io sono un fanatico delle simulazioni, e simulazione significa REALISMO. Niente ruote del carrello esagonali, movimento a scatti e due o tre poligoni per oggetto. Quello che voglio sono ruote rotonde, una sensazione di movimento fluida e realistica e centinaia di poligoni per oggetto."

Bene, in *Bomber* troverete tutto ciò. La possibilità di viaggiare intorno al mondo programmato nel computer era essenziale, e così pure la possibilità di muoversi all'interno dell'aereo. Quest'ultima caratteristica, in particolare, vi permette di apprezzare in pieno la sensazione di realismo creata dal movimento fluido programmato dalla Vektor.

"Trovare un nuovo punto di vista nella programmazione di un simulatore di volo è stata la scelta vincente per *Bomber*. Tutti i simulatori fino ad ora pubblicati avevano invariabilmente come protagonisti aerei civili (Cessna, Lear jet) o aerei da caccia (F-15, F-16). Così ho pensato che il più eccitante tra i jet moderni su cui volare è certamente quello da combattimento multiruolo. Così in *Bomber* troverete tutti quegli aerei di cui non si è mai avuta traccia nel mondo dei simulatori di volo: F-111, Tornado e Saab Viggen. Credo che non sia stata una cattiva idea concentrarsi sulla simulazione di missioni di attacco al suolo, pur non trascurando la capacità di questi aerei di impegnarsi in combattimenti aria-aria. Occorre ricordare che lo scopo di un bombardiere è di trasportare il suo carico di bombe su un bersaglio, distruggerlo e quindi fuggire a tutta velocità. E questo è il massimo per un simulatore di volo, perché il giocatore ha il meglio di

questi due aspetti della moderna guerra aerea."

Tutti gli aerei presenti in *Bomber* sono stati scelti tenendo presente questa esigenza di poterli impegnare indifferentemente in combattimenti aria-aria ed aria-terra. Nel gioco troverete Le versioni inglese e tedesca del Tornado, l'F-4 Phantom, lo svedese Saab Viggen, l'F-15 Strike Eagle, l'F-111 e, per la prima volta sui vostri schermi, il sovietico MiG-27. Credo che questa sia la prima e finora unica possibilità che avete di volare per una volta su un aereo russo, invece che di abbatterlo.

Durante il gioco avete la possibilità di passare da un aereo all'altro anche mentre vi trovate in volo, di rifornirvi di carburante, di tentare di eseguire le missioni già preparate o perfino di costruirne di personali per voi o i vostri amici. È stato incluso ogni possibile dettaglio, ed è stato animato ogni centimetro quadrato di aeroplano che poteva esserlo, dal carrello alle ali a geometria variabile. La squadra dei programmatori ha sudato l'anima per produrre quello che può essere considerato il miglior simulatore di volo mai pubblicato.

La squadra che circonda John ed Andy, produttori del gioco, è formata da Ciaran Gultnieks (MS-DOS), Ian Martin (C64 e co-ST) e Peter Featherstone (co-ST ed Amiga), Carl Terry Spencer (Z80), Derek "Squiggly Erek" Austin (design delle forme 3D), Mark Griffiths (grafica addizionale) e Carl Logan (design del paesaggio). Carl si sta anche occupando della creazione di uno speciale parser da impiegare in futuri progetti della VG.

VEKTOR GRAFIX

Un paio di anni fa, John Lewis lavorava come dipendente in un'altra casa di software, e come molte altre persone era convinto di poter fare molto meglio se si fosse messo in proprio. Al contrario di molte altre persone, però John ha messo in pratica la sua idea, fondando una nuova società insieme all'ami-

co e programmatore Andy Craven.

Questa mossa venne supportata dalle nuove routine grafiche per animazioni in 3D che Andy Craven ed il suo amico Danny Gallagher avevano disegnato. "Questi due vennero nel mio ufficio e mi mostrarono alcuni esempi di grafica tridimensionale a vettori su macchine ad otto bit." racconta John. "Rimasi stupefatto. Erano di dieci spanne superiori a qualunque altra cosa avessi mai visto. L'esempio che avevano programmato era una versione 8-bit del gioco da bar *Star Wars*, così quando mi giunse all'orecchio la notizia che la Domark aveva la licenza per produrlo su home computer, le cose iniziarono a muoversi quasi per loro conto." Fu così che nacque *Star Wars*. E fu così che nacque anche la Vektor Grafix. Per qualche tempo Andy mandò avanti la compagnia da solo, mentre John lavorava ancora per altri produttori, ma dopo il successo di *Star Wars* e di *Empire Strikes Back*, John ruppe tutte le relazioni con altre ditte ed iniziò ad occuparsi della Vektor a tempo pieno.

A marzo di quest'anno, la ditta si è trasferita nei locali completamente rinnovati di una vecchia fabbrica di birra, ed ora sono ben quattro i progetti della Activision su cui lo staff di programmatori sta lavorando. *Bomber* è il primo di questi.

Qual'è il futuro della grafica tridimensionale a vettori, e della stessa Vektor, John? "Ciò che voglio evitare è che abbandoniamo ciò che abbiamo creato. Per quelli che riescono ad andare più in là del loro naso ci sono sempre nuove cose da fare. Questo non vuol dire abbandonare il campo dei programmi che hanno come scopo far divertire la gente, ma ricordarsi che esistono numerose applicazioni "serie" per un potente sistema di animazione tridimensionale."

Questo è lavoro sperimentale, ma cosa ci puoi dire dei giochi? "Beh, stiamo lavorando ad un nuovo progetto totalmente indipendente da grafiche tridimensionali. È più sulla linea di ciò che si potrebbe chiamare "film totalmente interattivi". Non posso rivelare di più, ma non dovrete attendere molto per scoprire cosa intendo. Un altro progetto riguarda il nostro nuovo sistema di sviluppo che abbiamo scritto insieme ai nostri amici e vicini (nel senso degli studi tridimensionali) della Real Time. È denominato SnAsm, gira su PC ed è veramente un lavoro ben fatto, molto migliore di PDS.

http://speccy.altervista.org/

SENSAZIONALE!

HARD DISK "GRINGO": Hard Disk veloce per Amiga, in versione esterna per A500 ed interna su scheda per A2000. La versione A500 consiste in un cabinet esterno che si impegna nel bus laterale del computer; il cabinet contiene la meccanica, l'alimentazione ed una ventolina di raffreddamento. La versione A2000 e' montata su scheda, e si inserisce in uno slot Zorro a 100 pin, lasciando libero il Coprocessor Slot; per il montaggio e' sufficiente inserire la scheda e collegare il connettore di alimentazione. La meccanica standard del Gringo e' una Miniscribe da 20 Mb e 40 millisecondi di tempo di accesso; l'interfaccia e' una ST506 con trasferimento dati in DMA, autoconfigurante Autoboot con il Kickstart 1.3. L'HD viene fornito formattato Fast Filing System e contenente alcune utility per la sua gestione; il Gringo e' partizionabile Amiga-MsDos nel caso di utilizzo con una scheda Janus. Le opzioni disponibili per il Gringo sono: meccanica ultraveloce da 28 millisecondi (versione "Gold"), espansione di memoria autoconfigurante a moduli SIMM da 2 Mb, capacita' dell' HD di 40 Mb.

HARD DISK "GRINGO": 20 Mb Lire 990.000, 40 Mb Lire 1.290.000; per la meccanica da 28 ms. aggiungere Lire 120.000 ai prezzi elencati.

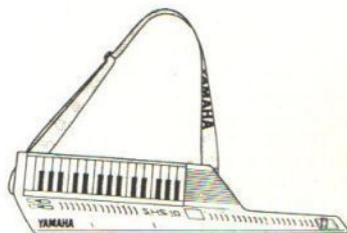
UN REGALO SPECIALE PER IL TUO NATALE!

SE LA TUA PASSIONE E' LA MUSICA, NON PUOI LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA OCCASIONE UNICA: in un solo colpo ti puoi assicurare tre prodotti eccezionali, **UNITI IN UNA OFFERTA INSUPERABILE:**

1) **La tastiera YAMAHA SHS 10**, un sintetizzatore FM dal rapporto qualita'/prezzo incredibile. Le caratteristiche: 25 voci e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, autobass, autochord (potrete suonare con un solo dito un intero accordo AUTOMATICAMENTE), tastiera di 2 ottave e mezzo traspondibili, opzione Demo, opzione di registrazione, automelody, effetti speciali (pitch bender, variazioni di ritmo...), variazioni di Tempo, Volume, Tono; un display digitale fornisce informazioni sulla funzione impostata e funziona da metronomo per accompagnamento e melodia. La SHS 10 funziona con semplici batterie alcaline che garantiscono circa 8 ore di autonomia, o con un alimentatore esterno; dispone di un altoparlante interno con controllo del volume e di una uscita per cuffia od impianto di amplificazione (per esempio un impianto Hi-Fi); inoltre vanta l'uscita MIDI, che la rende ancora piu' potente se usata insieme ad un computer.

2) **L'interfaccia D-MIDI**, una interfaccia MIDI standard completa (IN-OUT-THRU) ; basta inserirla nel computer, attaccare i cavi ed e' pronta per funzionare.

3) **Il software musicale**: i favolosi Aegis Sonix per Amiga o Instant Music per C64. Rigorosamente originali, ti consentiranno di soddisfare la tua passione con facilita'.

I PREZZI: OFFERTA AMIGA, LIRE 299.000; OFFERTA C64, LIRE 249.000. I PREZZI SONO IVA INCLUSA. TELEFONATE PER LE QUOTAZIONI DEI PEZZI SINGOLI e per disponibilita' e prezzi della MIDI professionale per PC Ms Dos.

PER IL TUO GIOCO....

Megajoystick RAMBO Jk77 Electronic, con funzioni eletttroniche multiple: autofire ultraveloce, tasto Decathlon (consente di simulare uno "smanettamento" velocissimo senza muovere un dito), interamente a microswitch, con ventose stabilizzanti. Disponibile anche in versione trasparente (Ghibli Ld 224) con LED indicatori di stato. I prezzi: JK77 Rambo Lire 39.000, LD224 Ghibli Lire 49.000. Molto poco, per avere il privilegio di giocare con prodotti cosi' sofisticati!

** HARDWARE AMIGA **

Prodotto	Codice	Prezzo
Penna Ottica AMIGA	Cod. A01	Lire 49.000
Cover AMIGA 500	Cod. A21	Lire 21.000
10 Bulk 3.5" CERTIFICATI	Cod. G04	Lire 19.500
Box portadischi 3.5" 100 pt.	Cod. G09	Lire 21.000
Digibox Amiga	Cod. A04	Lire 79.000
A-Desk (mobiletto per A500)	Cod. A05	Lire 59.000
Drive est. A500	Cod. A16	Lire 239.000
Espansione A500	Cod. A06	Lire 260.000

NELLA NOSTRA SALA ESPOSIZIONE TROVERAI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI SU QUESTA PAGINA, ED ALTRO ANCORA. VIENI A TROVARCI TUTTI I GIORNI (SABATO INCLUSO) DALLE ORE 15 ALLE 19 IN VIA CORONELLI 10, A MILANO.

by DM-dtp

DIGIMAIL SRL; sede operativa: Via Coronelli 10, 20146 Milano. Tel. 02/426559 - 476082 dalle ore 10 alle 19; Fax 02/427768 24 ore. VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA, spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Spedizione a mezzo Corriere su richiesta.

http://speccy.altervista.org/

L'OGGETTO MISTERIOSO

LA PRIMA PROVA SU STRADA DEL KONIX MULTI-SYSTEM

La console Konix è veramente la macchina-gioco non plus ultra che stavamo tutti aspettando?

Non appena abbiamo messo le mani sopra la console della Konix, ci siamo resi conto di avere a che fare con qualcosa di veramente fuori dall'ordinario. Rispetto alle altre console, l'unità base Konix è piuttosto grande, ma pesa poco e, grazie al design compatto, sembra quasi più piccola. È così piena di manopole, interfacce, e porte di collegamento, che potete metterci anche cinque minuti soltanto per scoprire dove vanno collegati i vari dispositivi. Si tratta comunque di un'esperienza molto interessante...Il Konix è un'auto da corsa, un aeroplano, una motocicletta - sta a voi scegliere. La base ha la forma di una U rovesciata, le cui gambe sono collegate da un perno sul quale poggia la colonna del controller principale. Questo controller può essere spinto in avanti o tirato all'indietro. Sulla "gamba" sinistra della U vi è poi una leva di sgancio a tre posizioni che governa il bloccaggio o lo spostamento tra due posizioni della colonna centrale. I modi di controllo sono quattro: auto, motocicletta, elicottero ed aeroplano. Questi vi consentono, più o meno, di giocare qualsiasi simulatore in circolazione, anche se riteniamo che la mancanza di un periscopio non faccia tanto piacere alla Microprose. Nel modo auto, la colonna di comando rimane bloccata in posizione, mentre nel modo aeroplano la si può muovere tra due posizioni staccando la parte superiore del volante. Ruotando le manopole del joystick/aeroplano si ottiene il manubrio per il modo motocicletta, dove la colonna di comando dev'essere spinta in avanti e bloccata in posizione. Infine, per passare al modo elicottero, bisogna spingere la colonna ancora più avanti, in modo che rimanga completamente piatta, e provvedere al collegamento di un altro controller. Quest' ultimo sarà disponibile come optional. Particolarmente intelligente la trovata del "vibratore" all'interno della colonna centrale, che può essere usato dai programmatori per produrre degli effetti tattili estremamente realistici. Un'altro aspetto molto valido del design è che nel modo auto i pulsanti di fuoco della parte staccabile del volante si attaccano automaticamente a quelli che si trovano alle estremità del controller per aeroplano - una soluzione meccanica semplice che evita la necessità di un collegamento elettrico fra il volante e l'unità base.

Soltanto giocando, comunque, è possibile rendersi conto dell'eccezionalità di questa macchina: spingete il controller in avanti e il vostro velivolo prenderà quota, tiratelo all'indietro e otterrete l'effetto contrario. Andate a sbattere contro qualcosa e il vibratore sussulta... Mai prima d'ora i combattimenti aerei e le simulazioni di guida avevano avuto la possibilità di essere così realistici.

NON SOLO JOYSTICK

Esiste ad ogni modo la possibilità di giocare anche utilizzando i metodi di comando più tradizionali. Sullo stesso lato della manopola di sgancio della frizione vi sono infatti le due porte per i joystick, alle quali possono essere collegate i normali joystick da utilizzare per i soliti giochi di piattaforme, di avventura, ecc. L'idea è buona quanto indispensabile, visto che inizialmente i titoli per il Konix saranno soltanto le conversioni di quelli già esistenti e, di conseguenza, richiederanno l'uso dei normali joystick.

Queste due porte joystick sono, ad ogni buon conto, molto più interessanti di quanto possano sembrare a prima vista. Innanzitutto, consentono di collegare insieme due console Multi System per giocare in due. La porta 1 della macchina master (che viene alimentata e fa girare il software) viene infatti collegata con un semplice cavo alla porta 2 dell'altra console. Questa non è alimentata e, in pratica, funziona come se fosse un complicatissimo joystick. Sfortunatamente, non è possibile collegare una console Multi System al vostro computer e utilizzarla come un costosissimo ma ultra-sofisticato sistema

LE ORIGINI DEL MULTI-SYSTEM

Fu Wyn Holloway, eccezionale designer e capo della Konix, ad elaborare un progetto di un dispositivo di comando radicalmente diverso dai soliti joystick. Avuta l'idea di base, mise al lavoro i suoi ingegneri affinché realizzassero la parte elettronica.

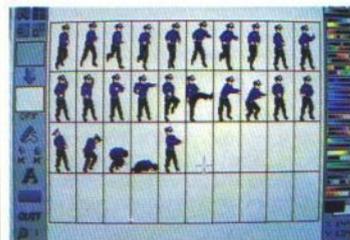
Contemporaneamente, Martin Brennan, Ben Cheese e John Mathieson (noti collettivamente col nome di Flare Technology, la società di Cambridge da loro fondata) avevano appena portato a termine il prototipo del Flare One. La Flare aveva bisogno di una grossa società per produrre ed immettere sul mercato la sua macchina e dopo essersi rivolta a diverse case di hardware, come l'Atari e l'Amstrad, trovò nella Konix un'interlocutore interessato.

La Konix però voleva un processore a 16-bit, una tavolozza di colori più ricca e un chip iperintegrato, molto più di quanto lo fosse quello previsto dalla Flare. Le due società si misero a lavorare insieme e, dopo mesi di lavoro se ne uscirono con l'hardware per la console.

Non disponendo di una una tastiera né di un linguaggio di programmazione interno, era però inevitabile che i programmatori dovessero ricorrere ad un sistema di sviluppo per realizzare i giochi per il Konix. Così la Attention To Detail (ATD), un gruppo di cinque laureati dell'Università di Birmingham (Chris Gibbs, Fred Gill, Martin Green, Jon Steel e James Torjussen), s'incaricò di scrivere la biblioteca di routine di basso livello che avrebbe permesso la comunicazione tra il sistema di sviluppo ed il Multi System. La ATD ha inoltre creato tre pacchetti, uno grafico e due sonori, che consentiranno ai programmatori di convertire i formati dei file già esistenti (Degas, Neochrome, IFF, suoni campionati e cose del genere) in qualcosa che sia riconoscibile dal Konix.

Siamo riusciti a mettere le mani su una versione prototipo di Hammerfist di Mev Dinc. Il gioco presenta diversi scenari con dei grossi sprite e dei fondali disegnati in modo stupendo, che sarebbe stato semplicemente impossibile ottenere su un'altra macchina. Non c'è tanta differenza rispetto a quando lo si gioca su un ST o su un'Amiga, ad eccezione della velocità - che è incredibile!

di comando. Anche in questo caso c'è un'interessante soluzione di design: questa doppia porta per joystick è in realtà un'unica presa Din a 25-pin con qualche pin in meno. L'idea ha consentito di diminuire i costi di produzione, e dovrebbe essere presa in considerazione anche da altri produttori...

La porta 1 sarà inoltre utilizzata per il controller-elicottero (quando sarà disponibile), mentre una tastiera numerica potrà essere attaccata alla porta 2. Quest'ultima potrà risultare di vitale importanza per il futuro del Konix poiché consentirà l'accesso alfanumerico, una promessa questa che i produttori delle altre console continuano a fare, ma non hanno finora mantenuto. Il Multi System ha infatti un hardware potente, adatto anche ai simulatori di volo più complicati, o ad altri giochi del genere e, come tutti sanno, per questi programmi i semplici metodi di controllo meccanici non sono affatto sufficienti: per risolvere tutti i parametri del volo c'è veramente bisogno di una tastiera. A proposito di sistemi di controllo, il Konix dispone anche di una pedaliera. Questa è collegata tramite un cavo al retro della console ed è costituita da due pedali. La macchina risponde molto bene agli input mandati ai pedali, ciascuno dei quali contiene due micro-interruttori, uno nella parte superiore e l'altro nella parte inferiore. Tocca al programmatore decidere come utilizzarli. Per esempio, in una simulazione di guida possono essere utilizzati per il controllo del freno e dell'acceleratore, mentre in un gioco di carri armati possono servire per controllare rispettivamente il cingolo destro e quello di sinistra. Sul lato destro della console si trovano i pulsanti "start" e "select" e una levetta con vari utilizzi. Questo controller può essere considerato dal software come una valvola di regolazione, come acceleratore, come leva del cambio o come selezionatore di armi. Inoltre, all'inizio del gioco viene usato per regolare il volume della musica e degli effetti sonori e questo, ancora una volta, dimostra l'ingegnosità del design.

Il pacchetto grafico della ATD: la paletta sulla destra vi dà un'idea dell'enorme gamma di colori disponibile.

DENTRO IL KONIX

Se vi è capitato di mettere il naso dentro un qualsiasi computer, vi sarete resi conto che la scheda madre occupa in pratica tutto lo spazio disponibile all'interno della macchina. Siccome di spazio dentro la console Konix ce n'é veramente poco, le dimensioni della sua scheda madre non potevano che essere ridottissime. É incredibile, ma questa è solo leggermente più grande del drive a doppia faccia (7,25" x 4,75") ed è costituita di pochissimi componenti. Dimenticatevi le tecniche VLSI (integrazione a scala molto larga), per il Konix ci sono volute quelle ULSI (integrazione a scala ultra larga). Praticamente tutte i componenti di rilievo sono contenuti in un'unico chip: funzioni grafiche e sonore, controller del disco, Blitter, ROM, RAM veloce, unità logica/aritmetica e porte d'ingresso/uscita. Questo mostro altro non è che un pezzo di silicio con 160-pin, denominato ASIC (Application Specific Integrated Circuit ovvero circuito integrato per applicazioni specifiche).

A parte l'ASIC, ci sono 256K di RAM contenuti in due chip di memoria pseudo-statici (pseudo perché hanno incorporata un'unità di "rinfrescamento" dello schermo) e un 8086 che gira a 6MHz. Questo processore a 16-bit è un po' superfluo. Il modello originale a 8-bit era infatti perfettamente adeguato alla potenza dei chip, ma la Konix voleva a tutti i costi un 16-bit e gli sviluppatori glielo hanno dato.

Il generatore video dell'ASIC è in grado di produrre tre diversi tipi di risoluzione grafica: 256x200 pixel a 256 colori, 512x200 a 16 colori e 256x200 a 16 colori. La risoluzione di schermo più bassa utilizza un byte per pixel, fornendo una velocità incredibile ma occupando ben 50K di RAM per ciascuno schermo. In questo modo le operazioni di schermo sono velocissime, ma inevitabilmente viene utilizzata molta memoria.

BYTE E PIXEL

Il modo a bassa risoluzione con un byte per pixel sarà probabilmente il favorito dai programmatori perché consente una facile e veloce manipolazione grafica. Un tipico schermo dell'ST o dell'Amiga infatti è costituito da quattro "bitplane" o piani di scorrimento. Ciascun byte di un bitplane corrisponde ad una riga di otto pixel. Per riconoscere il colore di un singolo pixel, il video chip deve combinare i dati contenuti nella stessa area di ogni bitplane. Si tratta di un procedimento incredibilmente complesso, che richiede quattro letture per determinare che cosa è realmente memorizzato in una singola locazione dello schermo, mentre con il video controller del Konix tutto

ASIC -il computer in un chip.

questo si risolve in un'unica e rapida operazione.

Anche la risoluzione di 512x200 pixel occupa 50K di memoria, ma in questo caso ciascun byte corrisponde a due pixel adiacenti. Il terzo modo, infine, è il più economico poiché occupa soltanto 25K di RAM, ritornando ad essere ad un byte per pixel.

Il colore è determinato da una tavolozza a 12-bit, in grado di generare 4096 combinazioni colore. Grazie alla tavolozza di 4096 colori è possibile ottenere anche delle sfumature molto belle - soprattutto usando 256 colori. Quindi non c'è ragione di credere che la grafica possa essere rozza. Le ottime tecniche di antialiasing, inoltre, garantiranno una resa più che soddisfacente.

Se la mancanza di qualche colore non vi preoccupa - e francamente è piuttosto raro utilizzarne 256 insieme - lo schermo può essere diviso in zone a risoluzione diversa. Il Konix ha ottenuto in tal senso dei risultati ancora migliori rispetto alle altre macchine: a ogni singolo byte su schermo può infatti corrispondere un pixel a bassa risoluzione o due pixel ad alta risoluzione. Riuscite a immaginare quello che si potrà combinare con una cosa del genere?

Le grosse operazioni di memoria vengono gestite da un Blitter a 16 - bit, che può muovere circa 5Mb di memoria al secondo o due schermi da 50K ad ogni "rinfrescata" del quadro. Ma il Blitter del Konix non è speciale soltanto per questo motivo: se lo schermo è regolato correttamente può anche eseguire automaticamente le rilevazioni delle collisioni e di profondità.

A TUTTO VOLUME

La parte più eccezionale dell'ASIC è comunque il Digital Signal Processor (DSP) a tecnologia RISC. La tecnologia RISC, utilizzata anche per l'Archimedes, si avvale di un processore che effettua delle operazioni più semplici e in numero inferiore rispetto al 68000 dell'ST o dell'Amiga, ma le compie a una velocità veramente incredibile.

Il DSP può muovere un oggetto in 3D costituito da 3000 vertici 50 volte al secondo. Benché giri "soltanto" a 12 MHz (12 milioni di cicli o operazioni al secondo), un' istruzione DSP necessità di un solo ciclo per l'esecuzione, mentre in un 68000 ci vogliono quattro, otto o dodici cicli per istruzione.

Il DSP dispone inoltre di un'Unità Logica/Aritmetica a 16-bit in grado di operare a 12 milioni di istruzioni al secondo (MIP). Le moltiplicazioni possono essere calcolate 50 volte più velocemente di quanto ci impieghi il 68000 dell'ST o dell'Amiga.

Grazie alla sua velocità il DSP può essere utilizzato anche per le grosse operazioni matematiche come, ad esempio, l'animazione tridimensionale. Insieme al Blitter, il DSP può infatti generare quadri in 3D ad incredibile velocità.

Anche per il suono il Konix si serve del DSP. Può sintetizzare suoni in FM, ma non solo. Il Konix può utilizzare anche suoni campionati. La qualità di questi ultimi non eguaglia il suono a 16-bit di un CD, ma grazie ai suoi 14-bit ci va molto vicino. In pratica, è possibile riprodurre qualsiasi generatore sonoro, basta scrivere le istruzioni di guida. Niente male, vero? Ed è ancora meglio se pensate che è in grado di riprodurre il suono in stereo su 10, o anche più, canali.

PROTEZIONE ANTI-PIRATERIA

A differenza di altre macchine-gioco che utilizzano programmi su cartuccia, la console della Konix comprende un drive per dischetti da 3,5" a doppia faccia. I dischetti hanno una capacità di 880K e si tratta senza dubbio di un'ottima notizia, dal momento che i dischi attualmente costano molto meno delle cartucce. Come se ciò non bastasse, la Konix, insieme ai programmatori della Attention To Detail, ritiene di essere riuscita a progettare un formato del disco che neutralizzerà la pirateria commerciale, ma ovviamente è piuttosto restia a dare spiegazioni al proposito. Si sa soltanto che il prezzo massimo di questi dischi è stato fissato a 14,99 sterline - quasi la metà del prezzo dei giochi per console attualmente in circolazione. Il prezzo italiano potrebbe aggirarsi tra le 30 e le 40mila lire, ma questa è una nostra supposizione.

Passando al retro della console, troviamo due porte prestampate che servono a collegare qualsiasi cosa: dalla periferiche alla presa di corrente. L'alimentazione è fornita tramite un "power pack" che, sfortunatamente, non ha potuto essere nascosto all'interno della console: tutto lo spazio disponibile infatti è occupato dai componenti meccanici ed elettronici ed avrebbe comunque creato dei seri problemi di dissipazione del calore. Una presa Din a 13-pin sul tipo di quella dell'Atari ST serve a mandare il segnale video a qualsiasi monitor RGB o Scart, e c'è perfino un'uscita in modulazione di frequenza per

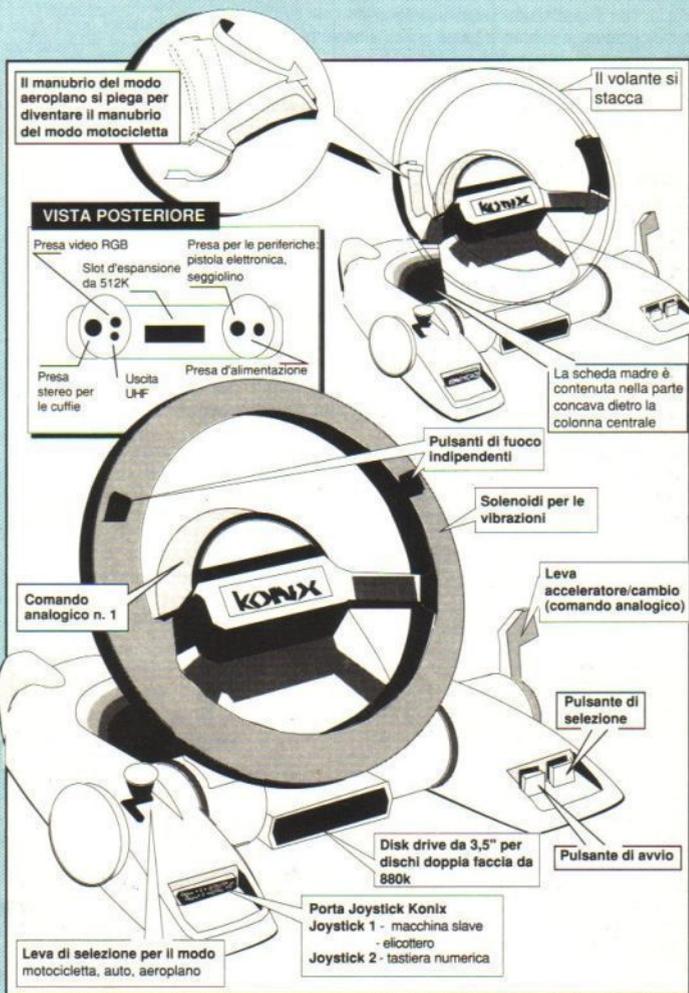
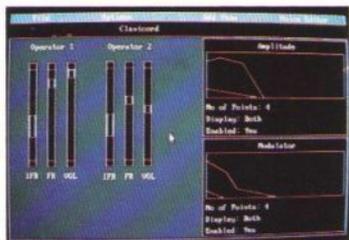
Giocare Ninja II sul Konix è un'esperienza fantastica! Il gioco scorre velocissimo sullo schermo, anche se per il momento non sfrutta le capacità del sistema di comando (per questo dovrete aspettare il prossimo gioco System 3 appositamente realizzato per il Konix). Il gioco ha caratteristiche che non avrebbero mai potuto essere ottenute su un'altra macchina - ad esempio i riquadri intermittenti a sx in fondo allo schermo, che vi indicano il livello di energia in base alla gradazione del colore.

collegarlo al televisore. Per il sonoro il Konix dispone di un jack stereo da 3,5 mm, mentre per collegare periferiche come la pistola elettronica o il seggiolino semovente c'è una presa DIN a 8-pin. Infine, c'è uno slot d'espansione per ulteriori 512K di memoria o per cartucce.

Queste sostanzialmente sono tutte le caratteristiche esterne del Konix. È un'unità compatta (misura circa 50 cm in lunghezza e più o meno altrettanto in larghezza) in plastica resistente, con un design semplicemente fantastico. Guardandola, è veramente difficile capire come abbiano fatto a stiparci dentro una scheda madre. Ma questa è un'altra storia. Guardate il box qui a destra per i dettagli.

RITORNO ALLA REALTÀ

Venendo per la prima volta a conoscenza di tutte le caratteristiche del Konix, è facile farsi prendere dall'entusiasmo. Soltanto un'analisi più approfondita però consente di capire che l'ASIC, benché molto potente, svolge una mole di lavoro di proporzioni titaniche. Questo vale soprattutto per il DSP, che genera il sonoro stereo e le trasformazioni in 3D. Sono entrambe operazioni che consumano un bel po' di tempo d'elaborazione. I vari tempi di elabora-

***Ninja II* sembra destinato a dominare la scena delle console ancor più di quanto abbia fatto con gli home computer. Mark Cale, il capo della System 3, è felicissimo di aver raggiunto un accordo per lanciare il gioco anche per la Nintendo, e ha tutte le ragioni per esserlo: il design di Ninja II è l'ideale per le macchine-gioco e si prevede che in America potrà vendere un milione di copie. Ninja II sul Konix è comunque eccezionale. Più colorato, incredibilmente veloce e con una grafica superba: è tutto da vedere e da giocare. Speriamo che tutto il software per il Konix sia come questo!**

Controllo sonoro: il software di generazione sonora è abbastanza primitivo in quanto a rappresentazione grafica, ma i risultati sono notevoli, soprattutto per quanto riguarda i suoni campionati.

zione forniti fin'ora danno un'indicazione delle capacità di ciascun componente quando funziona singolarmente. Un gioco completo potrebbe utilizzare, per occupare meno memoria, soltanto 16 colori; il DSP sarà limitato a produrre un sonoro su tre o quattro canali e il numero dei poligoni che ruotano sullo schermo verrà ridotto a circa 50 per quadro.

La console Konix è appena agli inizi; i primi giochi con i quali sarà possibile usarla non sfrutteranno appieno le capacità dell'hardware - probabilmente la stessa cosa varrà anche per il sistema di comando - e quasi sicuramente non saranno migliori da vedere e da giocare rispetto a quelli dell'Amiga o dell'ST. Non a caso, diversi programmatori stanno semplicemente trasportando la stessa grafica utilizzata per i giochi per le macchine a 16-bit. Ma non disperatevi, se adesso il Konix è in grado di produrre degli effetti grafici e sonori come quelli dell'Amiga, provate ad immaginare a che cosa giocherete fra 6 mesi!

E il prezzo? Non è stato ancora fissato definitivamente, ma dovrebbe superare di poco le 200 sterline. In Italia, tra tasse e gabelle varie, dovrebbe aggirarsi sulle 600 mila lire. In Inghilterra dovrebbe uscire in tempo utile per partecipare alla grande corsa al regalo natalizio. In Italia, chissà?

IL GIUDIZIO DI K

Benché più caro di quanto fosse stato inizialmente annunciato, sembra che costerà "qualcosa di più di 200 sterline", il Konix sarà pro-babilmente l'attrazione del Natale inglese. Le uniche concorrenti sono la console Sega a 16 bit e la FM Towns della Fujitsu, le quali però non saranno messe in vendita prima dell'anno prossimo (se mai lo saranno). Il Konix vanta un design superbo ed una tecnologia ultra-avanzata. Se si formerà una discreta base di software, non abbiamo esitazioni a raccoman-darlo. La Konix prevede di rimanere sommersa dalle richieste in previsione del Natale. Non si può ancora dire quando arriverà in Italia, vi-sto che la Konix non ha ancora finalizzato la produzione per il nostro paese. Comunque sia, quando sarà disponibile, K ve lo farà sapere.

LA PAROLA AI PROGRAMMATORI

Le reazioni contrastanti con le quali l'industria di software britannica ha accolto il Konix rispecchiano forse la tendenza degli inglesi a prendere sotto gamba tutto quello che riescono a far bene. Comunque, Mark Cale della System 3 si è autonominato il primo difensore della Konix fin dall'inizio. Rimproverando i programmatori britannici meno entusiasti, ha dichiarato: "Si stanno comportando come dei veri...... nei suoi confronti (leggi Wyn Holloway, il boss della Konix). Si può sapere cosa vogliono? Che i giapponesi diventino completamente padroni del mercato, ordinandoci cosa possiamo pubblicare, dove possiamo pubblicare, e quanto ci è consentito vendere?"

Tutte le società che sottoscrivono il contratto per realizzare un gioco per il Multi System devono pagare 2000 sterline (quasi 5 milioni di lire) in cambio di un kit di sviluppo. I soldi verranno loro restituiti alla consegna del gioco. La Konix stessa si occupa della duplicazione dei dischi con la garanzia che non ci sarà pirateria commerciale grazie ad un dispositivo di protezione interno. La Konix inoltre non impone nessuna limitazione alle case di software che intendono sviluppare anche per altri sistemi i titoli realizzati per il Multi-System - a differenza della Nintendo che, ad esempio, esige l'esclusiva assoluta sui giochi programmati per la sua console.

Tutto ciò dovrebbe essere musica stereo per le orecchie degli sviluppatori di software, ma... c'è un ma. Se il Konix è così prodigioso, perché, per dimostrare le sue capacità, ha bisogno di conversioni di giochi realizzati per macchine meno potenti? Dov'è il software originale fatto apposta per il Konix? La risposta è che sul Konix questi giochi diventano qualcosa di speciale. In Run The Gauntlet della Ocean, per esempio, il giocatore passa dal volante, al joystick, ai comandi volo per guidare i diversi veicoli che compaiono durante il gioco.

Anche Bikers della Argonaut - inclusa in omaggio con la console - è stato disegnato specificatamente per sfruttare l'eccezionale manovrabilità del controller del Konix. La Argonaut inoltre sta lavorando ad una versione di Starglider II - denominata per il momento "Revenge of Starglider" - che utilizzerà al meglio il controller-elicottero del Konix. Date un'occhiata al riquadro in fondo alla pagina per sapere quali sono gli altri titoli attualmente in fase di realizzazione.

Stranamente, però, i grossi nomi del software hanno finora dimostrato molta cautela nei confronti di questa macchina-gioco. Rod Cousens, capo dell'Activision, ha dichiarato: "Abbiamo degli accordi editoriali con la Vivid Images quindi, in un certo senso anche noi siamo coinvolti nello sviluppo del Konix. Auguriamo alla Konix un grosso successo. Concettualmente la macchina è ottima". Tuttavia, a dispetto degli auguri e del fatto che la macchina sia ottima, l'Activision non sta convertendo nemmeno uno dei suoi titoli per il Konix, né ha intenzione di farlo nel prossimo futuro. Anche Geoff Brown della US Gold ha affermato che per il momento i piani della società non prevedono lo sviluppo di giochi per il Konix. Ma Jon Dean, manager della divisione software della Konix, non si scompone: "Il nostro obiettivo è quello di ottenere 24 titoli di rilievo per il Multi System entro un anno dal suo lancio sul mercato".

Nick Speakman, portavoce della Binary Design
Senza dubbio i custom chip sono straordinari, ma per utilizzarli i programmatori devono essere dotati di un talento eccezionale. Il trattamento dello schermo non è così veloce come avevamo previsto. D'altro canto tutte le cose che vengono ultra-pubblicizzate finiscono con l'essere inferiori alle aspettative: guardate Batman, per esempio.

Jeff Minter, LLamasoft
Non credo che valga la pena convertire dei coin-op come R-Type per il Konix. Il fantastico sistema di controllo di questa macchina non va utilizzato come se fosse un joystick qualsiasi, ma devono essere sfruttati in modo appropriato.

Brian Pollock, Logotron
L'unica cosa che mi preoccupa è la memoria o, meglio, la sua mancanza. Per esempio, nel gioco che sto scrivendo adesso la sintesi del suono avviene su sei canali FM, che occupano tantissima memoria. Se volessi aggiungere altri campionamenti, non potrei farlo. E questo è un peccato.

Chris Walsh, Argonaut
Programmare i giochi basati su poligoni come Starglider II diventerà incredibilmente facile con questa macchina, che può ruotarne migliaia ad una velocità incredibile. Ho l'impressione che i designer del Konix erano ossessionati dal produrre un qualcosa che muovesse velocemente i poligoni.

PROSSIMAMENTE...

Ecco qui una breve lista di giochi attualmente in via di sviluppo per il Konix e attesi per i primi mesi del 1990 (se non prima).

- *Bikers* (in regalo con l'acquisto della console), Argonaut
- *Konix Chess* Konix
- *Manchester United FC* Krysalis
- *Mr Do's Wild Ride* Electrocoin
- *Revenge of Starglider* (titolo provvisorio) Argonaut
- *Rotox* Binary Design
- *Run the Gauntlet* Ocean
- *Sailing Simulator* ODE
- *Starray* Logotron
- *Super Ski Simulator* Microids
- *Tunnel of Doom* (titolo provvisorio) ATD
- *Vendetta* System 3

Questa foto ci dà un'idea di come sarà la versione Konix di Starray della Logotron. Non vediamo l'ora di poterlo giocare!

ALEX COMPUTER
MAIL SERVICE

AMIGA	
ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
NEW ZEALAND STORY	L. 39.000
GUNSHIP	L. 59.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
TV SPORT FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING S.	L. 69.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
SUB BATTLE SIM.	L. 29.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
KICK-OFF	L. 29.000
OPERATION WOLF	L. 29.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
R-TYPE	L. 49.000
ELITE	L. 49.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTM.	L. 69.000
VIGILANTE	L. 25.000
BATTLETECH	L. 49.000
BISMARCK	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 25.000
UMS	L. 49.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
1943 MIDWAY	L. 18.000
ARTHUR	L. 49.000
RVF HONDA	L. 59.000
POPULOUS DATA DISK	L. 21.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 39.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 42.000
FALCON MISSION DISK	L. 49.000
BLOODWYCH	L. 59.000
SLEEPING GODS LIE	L. 49.000
BARBARIAN II	L. 39.000
WATERLOO	L. 59.000
DYNAMITE DUX	L. 49.000
STAR WARS TRILOGY	L. 39.000
CENTREFOLD SQUARES	L. 39.000
SHINOBI	L. 29.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 69.000
BUFFALO BILL'S RODEO	L. 39.000
ASTAROTH	L. 29.000
XENON II	L. 39.000
TRIADS VOL.II	L. 39.000

OMNI PLAY BASKET	L. 49.000
FAST BREAK BASKET	L. 39.000
GARFIELD WINTER'S T.	L. 39.000
MURDER IN VENICE	L. 39.000
SUPERSKI	L. 39.000
TINTIN ON THE MOON	L. 39.000
G . NIUS	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 49.000
PAPERBOY	L. 29.000
ACTION FIGHTER	L. 39.000
OIL IMPERIUM	L. 29.000
BEAST (PSYGNOSIS)	L. 69.000

UTILITIES	
LOGISTIX	L.120.000
CAO-3D	L.145.000
TEXTCRAFT PLUS	L.145.000
X-CAD	L.700.000
PHOTOLAB	L.269.000
KINDWORDS 2.0	L.109.000
MATH-AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L.190.000
SUPERBASE PROFESS.	L.399.000
64 EMULATOR II	L.169.000
INTRO CAD	L.107000
COMIC SETTER	L.149.000
MOVIE SETTER	L.149.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 69.000
CONT. CASALINGA	L. 75.000
FLOW CAD	L. 69.000
DIGI PAINT II	L. 220.000
AEGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
AEGIS VIDEOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 232.000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 75.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 95.000
CLIMATE	L. 60.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L.250.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

ATARI ST	
KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CAR II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHICAGO'30	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 29.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
RVF HONDA	L. 59.000
RAINBOW WARRIOR	L. 59.000
SUPER SKY	L.39.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.59.000
DINAMITE DUX	L.39.000
PAPERBOY	L.29.000
OIL IMPERIUM	L.29.000
TIGER ROAD	L.39.000

MS DOS	
F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS I	L. 59.000
FAST BREAK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
UMS	L. 49.000
GUNSHIP	L. 69.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37000
BLACK CAULDRON	L. 49.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
BATTLECHESS	L.69.000
ACTION FIGHTER	L.39.000
GRAN SLAM BRIDGE	L.69.000
CENTERFOLD SQ.	L.39.000
DAILY D. HORSE RAC.	L.39.000
BAAL	L.49.000
MENACE	L.49.000
F15 STRIKE EAGLE II	L.79.000
PAPERBOY	L.29.000
OIL IMPERIUM	L.49.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L.45.000
007 LICENCE TO KILL	L.29.000
VIXEN	L.22.000
HARRIER MISSION	L.22.000
MANHUNTER II S.F.	L. 59.000
RED STORM RISING	L. 79.000
OMNI PLAY HORSE RAC.	L. 49.000

SPACE QUEST III	L.59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MAN HUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH	L. 49.000
F16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 40.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
WATERLOO	L. 59.000
WILLOW	L. 49.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 69.000
CRAZY CARS II	L. 39.000
HUMAN KILLING M.	L. 29.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 42.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 24.000
SWORD OF ARAGON	L. 69.000

UTILITY	
LOGISTIX	L.170.000
SUPER BASE PERSONAL	L.150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000
KARATO	L. 690.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 70.000
ABLE ONE	L.90.000
DE LUX PC TOOLS	L.120.000

NINTENDO	
LEGEND OF ZELDA	L.89.000
MARIO BROS	L.49.000
PUNCH OUT	L.79.000
SOCCER	L.65.000
RUSH'N ATTACK	L.79.000
PRO WRESTLING	L.79.000
ICE HOKEY	L.65.000
RAD RACER	L.79.000
TENNIS	L.63.000
CASTLE VANIA	L.79.000
IKARI WARRIORS	L.79.000
PRO- AM	L.79.000
GUN SMOKE	L.79.000
GHOST'N GOBLINS	L.79.000
TROJAN	L.79.000
SLALOM	L.65.000
KUNG FU	L.79.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTT IPREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

BIBLIOGRAFIE AMIGA	
VIRUS	L.40.000
AMIGA BASIC	L.60.00
AMIGA TRIKS & TIPS	L.45.000
VANDENECUM DEL ED.	L.45.000
AMIGA PRIMI PASSI	L.40.000
AMIGA TECNICHE PROG.	L.62.00
AMIGA ASSEMBLER	L.59.00
AMIGA LINGUAGGIO C	L.52.00
AMIGA GRAFICA 3 D	L.59.00
AMIGA GUIDA UTENTE	L.55.00
IL MAN. DI AMIGA	L.39.00
AMIGA HANDBOOK	L.45.000
L'AMIGA	L.60.00
MANUALE DI AMIGADOS	L.60.00

BIBLIOGRAFIA DOS	
INSIDE OS/2	L.70.00
INSIDE PC IBM	L.63.00
MANUALE DEL DOS	L.55.00
HARD DISK COMPANION	L.60.00
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L.72.00
MS DOS IL GRANDE MAN.	L.65.00
MS DOS 2 E 3	L.52.00
MS DOS ADVANCED	L.59.00

LINGUAGGI	
TURBO BASIC	L.43.000
LINGUAGGIO C	L.35.00
PROGRAMMARE IN C	L.39.00
C LIBRARY	L.52.00
COBOL PER MICROCOMP.	L.35.00
ADVANCED TURBO PASCAL	L.40.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L.19.000
TUR.PASCAL IN GRAFICA	L.29.00
50 PROG.IN TURBO PASC.	L.39.00

GUIDE	
	L.45.000
IMPARA 1-2-3...	L.21.00
LOTUS 1-2-3	L.29.00
IL NUOVO 1-2-3	L.50.00
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PROF.	L.67000
USARE 1-2-3	L.65.00
DBASE III PLUS	L.42.000
DBASE III	L.24.00
INTROD. DBASE IV	L.45.000
DBASE III GUIDA ITAL.	L.70.00
MANUALE DI WORD	L.75.00
WORD STAR 5	L.55.00
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO	L.87000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L.40.000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L.65.00
AUTOCAD PROG. AVANZATA	

MICROPROCESSORI	
	L.18.000
PROGRAMMAZIONE 68000	L.70.00
ASSEMBLER PER 68000	L.55.00

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

ARCADEOLOGIA

ALLA RICERCA DEI GIOCHI PERDUTI O DIMENTICATI

Vi siete mai chiesti perché tanta gente pensa male dei computer giochi, o che bug c'era in *Breakout*, o come mai *Donkey Kong* è stato chiamato così? Scopritelo in questa seconda puntata della storia dei giochi da bar...

Pochi mesi dopo che le prime catene di montaggio sfornarono i primi videogiochi da bar, in Giappone si verificò una penuria di monete e si rese necessario coniarne molti milioni, per ovviare alla domanda sempre crescente. In Italia, come nel resto del mondo, il pubblico delle sale giochi divenne sempre più numeroso, mentre gli utili decuplicarono. Si parlò addirittura di crimini connessi a Space Invaders; fu tacciato di causare assenze ingiustificate sia a scuola che a lavoro e, grazie al sensazionalismo tipico dei media, si guadagnò una certa fama negativa che i videogiochi, purtroppo, si trascinano dietro ancora adesso. Gli "invasori" erano atterrati...

Il primo videogioco da bar uscì nel 1970 e si chiamava *Pong*; era una specie di video-tennis per due giocatori. Ciascuno dei due controllava una bacchetta e doveva fare in modo di mandare la pallina alle spalle della bacchetta dell'avversario. Vinceva la partita che arrivava per primo a quindici. Era molto banale, ma era solo l'inizio...

É interessante notare che, due anni prima, Nolan Bushnell, ideatore e progettista del primo Pong, aveva prodotto un'altro gioco, chiamato *Computer Space*. Si trattava di un gioco di guerra spaziale tra un'astronave e l'elegante mobiletto nero disponeva già dei comandi di spinta e rotazione! Purtroppo, arrivò sulla scena con sei anni di anticipo e ne furono venduti solo duemila esemplari.

Dal 1978 in poi, i coin-op iniziarono a diventare sempre più complicati. I giochi alla *Breakout* crearono una piccola moda; ne furono sviluppati di tutti i tipi: con muri mobili, con più palline e con bacchette che si rimpicciolivano. Il migliore, *Super Breakout* dell'Atari, offriva ai giocatori ben quattro scenari. Tra l'altro, i primi *Breakout* erano bacati. Se la pallina entrava in gioco dalla destra, c'era il 25% di probabilità di non riuscire a colpire un certo mattone nel quarto schermo e bisognava perdere la pallina e ricominciare da capo.

Divennero popolari anche giochi di combattimento tra due giocatori, con carri armati, biplani o aerei a reazione... Apparvero delle simulazioni di guida molto semplicistiche con vista dall'alto e strade scorrevoli; le prime furono *Smokey Joe*, con un'autopompa dei pompieri, e *Super Bug*. L'Atari ruppe gli schemi con *Night Driver*, un gioco in 3D nel quale il giocatore correva su una strada i cui bordi erano segnati da puntini bianchi.

Anche la Sega entrò nel mercato con due sparatutto cabinati ma, ancora una volta, a causa delle limitazioni tecniche, erano molto semplici. In tutte le macchine della prima generazione la grafica era in bianco e nero, la risoluzione bassissima e gli sprite sembravano disegnati col Lego.

Finalmente, all'inizio del 1978, la Bally introdusse il primo videogioco a colori, il rivoluzionario, ma molto caro, *Star Fire*. Era un gioco in 3D cabinato, che si giocava seduti, ma anch'esso era piuttosto semplicistico: il giocatore doveva abbattere delle astronavi, guarda caso!, simili a quelle di *Guerre Stellari* o di *Battlestar Galactica*!

E, infine, a metà del 1978, degli psicologi giapponesi ebbero l'idea che fece scoppiare la moda dei videogiochi: *Space Invaders*. Ma nemmeno loro ci azzeccarono del tutto. Contemporaneamente a *Space Invaders*, era stato sviluppato un gioco di nome *Blue Shark*, che i produttori insistevano nel definire IL videogioco dell'anno. Di *Space Invaders*, si pensava solo che potesse diventare una specie di curiosità per gli elementi di novità che presentava.

Quanto si sbagliavano...

***PacMan*, certamente il videopersonaggio più famoso di tutti i tempi.**

L'INVASIONE DEGLI INVADERS

Nell'estate del 1978, alla più importante fiera giapponese, si ebbe una prima indicazione del potenziale successo di *Space Invaders*: centinaia di ordini vennero raccolti in pochi giorni. Pochi mesi più tardi, era diventato possibile comperare libri, dischi, astucci portapenne, magliette, biancheria intima dedicati a *Space Invaders*. Un vero e proprio fenomeno...

Poco per volta, le potenzialità di *Space Invaders* divennero chiare e, sul mercato, ci fu un'invasione di copie e di derivati di quella macchina. Per quanto possa sembrare impossibile, il primo *Space Invaders* non era protetto da copyright, e una sfilza di produttori diversi crearono *Space Invaders-Deluxe*, *Super Invaders*, *Space Invaders II*, *Fast Invaders*, *Space Invaders* a forma di tavolo tavolo e *Space Invaders* a colori...

***AstroBlaster* apparve nel 1981 e fu uno dei tanti cloni di *Galaxians* che apparvero quell'anno.**

DONKEY KONG??

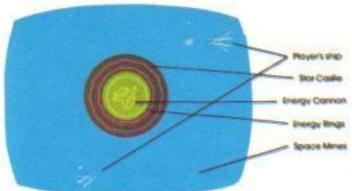
Se pensate che *Donkey Kong* sia un nome piuttosto bizzarro per un gioco in cui il personaggio principale è un gorilla, beh, pensate bene. Dopotutto "donkey" in inglese significa asino, e di asini, somari o ciuchi nel gioco non ce n'è neanche l'ombra. E allora com'è successo che il gioco è stato battezzato *Donkey Kong*? Semplice, c'è stato un errore. Il gioco, infatti, avrebbe dovuto chiamarsi ***Monkey Kong*** (monkey significa, appunto, scimmia), ma un errore nella trasmissione via telex dal Giappone agli Stati Uniti fece sì che i mobili fossero prodotti con la dicitura Donkey dovunque! Alla Nintendo non restò altro da fare che modificare il codice ed il gioco divenne per sempre *Donkey Kong*.

E si andò avanti così, con quei minacciosi piccoli sprite che dettavano legge, per oltre un anno, prima che altre, migliori, macchine apparissero nelle sale giochi, facendo finalmente scoppiare la bolla di *Space Invaders*.

Nella classe 1980 c'era un po' di tutto, anche gli ultimi cloni e derivati di *Space Invaders*. Ma i giochi più interessanti, furono *Missile Command*, *Centipede* e *Asteroids*, tutti dell'Atari, lo stupendo *Defender* della Willians, *Galaxians* (nel successivo anno e mezzo sarebbero stati tutti clonati, imitati ed usati come base di sviluppo per una miriade di altri giochi), *Frogger*, *Battlezone*, *Scramble* e *Donkey Kong*.

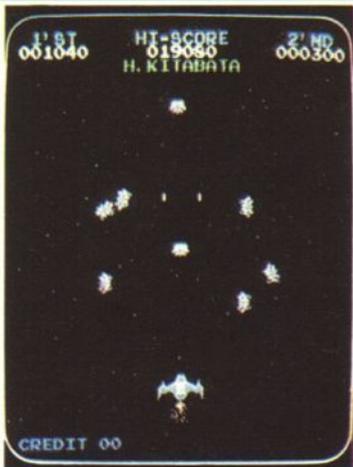
E, ovviamente, ci fu *PacMan*, la macchina che causò il secondo boom degli arcade. Quel gioco, altamente appassionante e non violento, fece affluire dovunque nuovi giocatori nelle sale. Il pubblico femminile si decuplicò, i genitori lo vollero provare... e ci fu chi fece un pacco di soldi con l'incredibile Pacmania, vendendo pullover, magliette, fumetti, cartoni animati, cereali per colazione, giocattoli, tovagliolini, orologi dedicati al pupazzetto giallo (la lista non si ferma qui).

Ma, purtroppo, *PacMan* fu anche l'ultimo grande fenomeno arcade. I produttori continuavano a proporre cloni di *Invaders/PacMan* e gli utenti si stufarono: il pubblico delle sale ritornò a livelli più normali. Questo, ovviamente, significò la rovina per molte aziende e, nel 1983, l'industria dei coin-op se la vide molto brutta, con un sacco di ditte costrette a chiudere.

Nemmeno l'avvento delle macchine al laser riuscì a riguadagnare gli avventori casuali delle sale giochi attratti dal boom di *Pacman* e così il mercato si stabilizzò in funzione della domanda. Attualmente, l'industria degli arcade è molto sana, ma siamo curiosi di sapere che sorprese ci riservano i produttori per i prossimi anni. Chissà se mai riusciranno a creare un terzo grosso boom dei videogiochi?

TEMPO, SIGNORI...

Una caratteristica interessante dei primi coin-op era che duravano poco. Quelli che usavano un sistema di vite erano rari. Anzi, venivano usati altri meccanismi per far sì che le partite fossero brevi e che si fosse obbligati ad inserire monetine in continuazione. Per esempio, molti giochi di combattimento (Red Baron, Nite Flite, Tank) erano giocati su un numero fisso di 15 turni, che, quindi, limitavano la durata del gioco (a meno che, ovviamente, non si giocasse in due facendo di tutto tranne che spararsi addosso). Altri giochi avevano un limite di tempo e il giocatore doveva centrare un dato bersaglio per andare avanti. Con l'avanzare della partita, i bersagli diventavano sempre più difficili da colpire, in modo che anche i giocatori esperti non potevano durare più di qualche minuto. Quando furono adottate le vite extra sembrò certamente un'ottima idea: allora le partite potevano durare anche solo pochi secondi. Ma i giocatori più esperti, quelli che conoscevano bene il gioco, riuscivano a giocare per ore con una sola partita (il record di durata è di oltre 87 ore). Al giorno d'oggi, i giochi da bar hanno sempre una fine, in modo da limitare il tempo di gioco anche per gli esperti.

Space Trek **della Sega era un tipico esempio di gioco la cui durata era do-vuta alla bravura del giocatore invece che da un tempo limite. "Gli attacchi degli UFO diventano più violenti ad ogni nuovo livello", tuonava la pubblicità. Con un anomalo disinteresse per gli utili, il gioco concedeva una seconda possibilità anche quando si erano perdute tutte le astronavi.**

Le istruzioni di gioco di *Star Castle*, un gioco deliziosamente semplice; la ditta produttrice era convinta che i "monitor vettoriali brevettati" avrebbero attirato i giocatori.

***Moon Cresta*, un altro clone di *Galaxian*, fu uno dei primi giochi progressivi: permetteva di aumentare la potenza di fuoco dell'astronave con l'aggiunta di nuovi stadi.**

Il *Galaxians* originale della Midway, un gioco che vanta innumerevoli tentativi di imitazione.

LE DONNE GIOCATRICI

Quando ci fu il boom dei videogiochi, i giocatori erano prevalentemente maschi. Anzi, praticamente nessuna donna vi giocava. Il perché di questo fatto rimase un mistero che i produttori cercarono di risolvere finché, nel 1980, la Midway arrivò per caso alla soluzione, quando introdusse *PacMan*. Improvvisamente, il pubblico femminile si decuplicò. *PacMan* era un gioco che attirava entrambi i sessi! La combinazione di abilità e di non violenza sembrò essere la soluzione. Purtroppo, né la Midway né altri produttori riuscirono a produrre un gioco attraente come *PacMan* ed il risultato fu che la presenza femminile nelle sale giochi calò nuovamente e da allora è rimasta di molto inferiore a quella maschile.

SCHEDA MADRE

UNA NUOVA SCHEDA PER GIOCHI DA BAR CON 2048 SPRITE

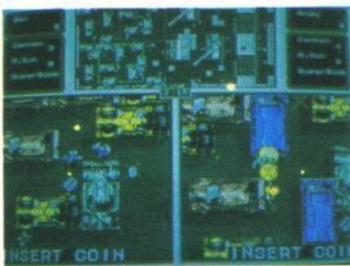
Com'è che un gioco viene inserito fisicamente in un coin-op? Normalmente, viene messo su una ROM montata su una scheda a circuito stampato dedicata esclusivamente a quel gioco. Quindi se prendete i chip della ROM di un gioco e li inserite sulla scheda di un altro gioco, è probabile che la scheda vada in corto circuito producendo nient'altro che un forte odore di bruciato.

Tuttavia, una certa standardizzazione esiste; la maggioranza delle schede è dotata di ingressi/uscite per il joystick, il video e il sonoro conformi ad uno standard industriale chiamato JAMMA. Questo significa che si può sostituire la sola scheda, senza dover comprare una macchina intera. Si possono infatti inserire le schede in qualunque mobiletto, essendo tutti conformi alle specifiche JAMMA.

Se un gestore decide che *Alien Genocide* tira poco, e vuole sostituirlo con il nuovissimo *Vesuvian Bloodbath*, acquista una nuova scheda da installare nella vecchia macchina e ha risolto il problema. Risolto? Il guaio è che costano. Il prezzo di una nuova scheda si aggira sul paio di milioni. Piuttosto care, vero?

Non che il prezzo sia sorprendente; lo sviluppo di un gioco costa un sacco di soldi e, soprattutto, i produttori stanno sfruttando sempre più intensivamente l'hardware, aumentando il numero di chip per scheda, nel tentativo di rendere i giochi sempre più veloci ed attraenti.

I produttori stessi sanno bene che i prezzi sono piuttosto alti e hanno elaborato delle strategie per cercare di mantenerli il più bassi possibile, senza che questo avvenga a danno della qualità.

La Capcom ha cercato di aggirare il problema con la nuova CP System Board (incidentalmente, di questa piccola meraviglia riparleremo più ampiamente il mese prossimo), una scheda madre standard disegnata in modo da offrire la possibilità di

***Crackdown*, System 24**

cambiare gioco semplicemente sostituendo le schede secondarie e così mantenere bassi i costi di produzione. È una delle soluzioni possibili. La Sega, invece, con il suo System 24 si è regolata altrimenti.

Il System 24 viene fornito in un mobile dall'aspetto piuttosto impressionante, con monitor da 26" e comandi per due giocatori a tre pulsanti. A dirigere lo spettacolo, ci sono due 68000, con un supporto hardware notevole: la gestione degli sprite (fino a 2048!) e dello schermo (che può essere diviso in due finestre indipendenti, ciascuna con il proprio scorrimento) è via hardware. Sono disponibili 4352 colori contemporaneamente, da una tavolozza di 32768. Cavoli! Aggiungeteci 1,36 Mega di RAM e 256 K di ROM, ed ecco una macchina con le caratteristiche di una Ferrari.

Ma c'è dell'altro; il segreto del System 24 è che i giochi vi vengono caricati da dischetti da 3,5". Quindi, in teoria, invece di acquistare una nuova scheda, basta comperare il dischetto (più una chiave di protezione...). Molto più a buon mercato di tutti quei chip. D'altro canto, il sistema di base costa parecchio.

Finora, i giochi prodotti per il System 24 non avevano nulla di eccezionale: *Scramble Spirits* (niente di più di un clone di *1942*), *Gain Ground* (uno strano gioco di strategia e di combattimento) ed il commerciale *Crack Down*, (vedi la foto). Ad ogni modo, ce ne sono molti altri in arrivo - il primo di questi é una simulazione di golf che si intitola *Supermasters* - e le cose non possono che migliorare una volta che i programmatori avranno imparato, con l'esperienza, a sfruttare le prerogative del sistema.

In ogni caso, visto che i coin-op in generale sono destinati a sfruttare sempre più intensivamente l'hardware è prevedibile che questa filosofia verrà adottata anche da altri produttori.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

I giochi dell'Atari sono sempre stati pieni di spirito. Giochi come *Toobin'* e *APB* lo hanno dimostrato ulteriormente, con la loro grafica tutta particolare e con quel tocco in più di assurdo. Questo nuovo gioco, *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, continua la tradizione attingendo, questa volta, dai fumetti

Escape from the planet of the robot monsters

Atari

Fuga in 3D isometrica

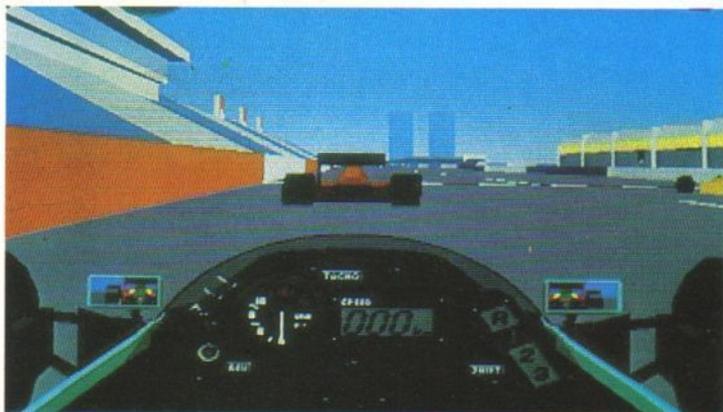
di fantascienza.

La trama? Jake (un "giusto" con gli occhiali scuri) e Duke (un ex-surfista biondo), ovvero i giocatori uno e due, devono sbarcare sul pianeta X, dove i malvagi Reptilions tengono prigionieri migliaia di schiavi umani, costringendoli a costruire un esercito di robot per distruggere la Terra. Jake e Duke, da bravi supereroi, dovranno impedirglielo.

Per conto mio, ci butterei un po' di bombe atomiche, alla faccia di quelli teneri. Ma no, gli americani ci mandano voi, a fare fuori con le pistole a raggi tanti diversi tipi di robot e a commettere ogni sorta di vandalismo. Eppure, non c'è dubbio, *EFTPOTRM* é carino.

É un gioco isometrico in 3D: un genere più familiare agli utenti di home computer che ai giocatori di coin-op. Bisogna farci la mano, ma lo si gioca bene, e le imprese dei due personaggi animati vi stamperanno in faccia un bel sorriso, mentre li guiderete per i vari livelli nel tentativo di liberare i poveretti imprigionati

Il gioco è in tre sezioni: questa isometrica, che è la principale; poi c'è un mostro di fine livello dall'aspetto piuttosto curioso e una sequenza-bonus tra un livello e l'altro, nella quale dovete guidare il vostro mezzo attraverso un labirinto. Quindi, é anche bello vario.

Un gioco divertente, e anche una ventata d'aria fresca rispetto ai soliti picchiaduro e ai clone di *Nemesis*. Divertitevi!

Winning Run: i poligoni più veloci dell'universo.

WINNING RUN

Come vanno le cose a volte. *Winning Run* fu presentato all'ATEI di gennaio (la più importante fiera europea di coin-op), ma la distribuzione nelle sale giochi é iniziata solo ora. E c'é solo una cosa da dire: comunque sia, giocateci!

Namco

Poligoni a 300 Km/h

Hard Drivin' é sicuramente stato un prodotto d'avanguardia, per la tecnica di programmazione a poligoni pieni. *Winning Run* adotta una tecnica simile (alla Namco la chiamano "Polygoniser"), ma più veloce, più morbida, migliore in tutto. Dopo qualche partita, vi troverete a desiderare ardentemente che ci sia già un *Winning Run II*, tanto é buono il primo.

É solo un gioco di corse automobilistiche, direte voi, forse anche un simulatore di Formula Uno. Ma vi assicuriamo che usa la più veloce grafica a poligoni pieni di tutto l'universo. E con il miglior cabinato di tutto l'universo, con tanto di sedile di guida e vibrazioni meccaniche. In parole povere, pensiamo che vi piacerà!

Winning Run

Alla partenza, ci sono due opzioni disponibili: Easy (a 3 marce) e Technical (a 7 marce). Iniziate da Easy, ma gli uomini di fegato arriveranno eventualmente a Technical, dove la macchina assume tutte le caratteristiche di uno di quei mostri di Formula Uno. Per nulla facile da tenere, ragazzi. Non ce n'é di tenere semplicemente l'acceleratore a tavoletta in questo gioco.

Winning Run

Ma anche così, *Winning Run* é sempre giocabilissimo e gradevole, con un sacco di particolari che ne esaltano la superlativa realizzazione tecnica. Date un'occhiata alle ruote, non sono degli sprite ma sono realizzate da un insieme di piccolissimi poligoni. Come anche le altre macchine. Guardatevi la dissolvenza di colori dallo sfondo ai primi piani: danno proprio l'impressione di uscire dalla foschia. Incredibile!

Ci sono cose che é più facile provare che descrivere. *Winning Run* é una di queste. Vi basti sapere che, attualmente, é il massimo, come coin-op di guida. Giocatelo!

DIRTFOX: IL NUOVO NAMCO

L'ultima fatica della Namco, che usa la stessa tecnologia sviluppata per quei favolosi giochi che sono *Assault* e *Metal Hawk*, si chiama *Dirtfox*, una simulazione di guida. Non siamo ancora in grado di dirvi com'è, ma per il mese prossimo dovremmo averlo già sottoposto al classico "esame in profondità".

EXTENDED PLAY

Pettegolezzi dal mondo dei coin-op...

PROGETTO SPECIALE Y

Dopo Secret Agent della Data East del mese scorso, eccovi Special Project Y (SPY) della Konami. SPY non é altro che un pretesto per sparare e fare a cazzotti insieme a un amico fino a conquistarsi una menzione onorevole come combattente per la verità e la democrazia (uffa).

***SPY* della Data East's...**

ARCIRIVALI

Arch Rivals é una nuova simulazione di pallacanestro della Data East, tanto giocabile quanto bella. Aggiungeteci una grafica decisamente spiccata ed originale ed ecco che avete un gran bel gioco. E, soprattutto, non c'é bisogno di essere alti due metri per giocare bene.

Arch Rivals

RASTAN SAGA II

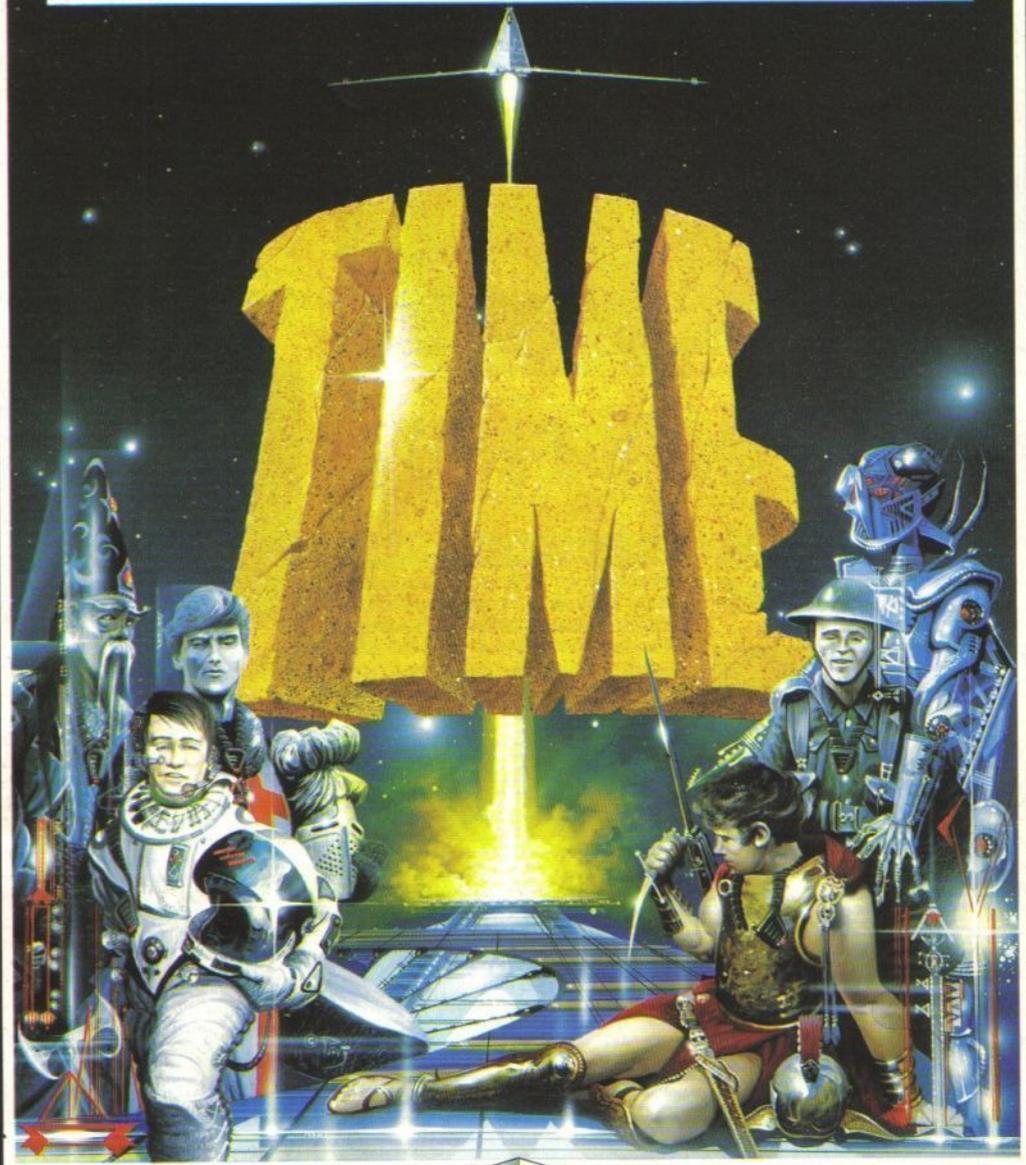
Scommetto che tutti voi, che in fondo siete dei bambinoni, lo stavate aspettando. Eccolo, Rastan Saga II. Un passo avanti rispetto a Rastan Saga I. Tanto per cominciare, la grafica é migliore e la giocabilità, per quanto non ci sia nulla di particolarmente nuovo, é buona. Merita le fatidiche 500 Lire.

Rastan Saga II

http://speccy.altervista.org/

SPAZIO, MAGIA e MISTERO. L'epico viaggio attraverso...

TIME

EMPIRE

TIME significa esplorare, viaggiare nel passato, affrontare i campi di battaglia in Crimea, fuggire dai leoni del Circo MAXIMUS e rintracciare l'Amuleto di Merlino.
TIME è un viaggio che dura una vita!

LEADER

Disponibile per:
AMIGA Lit. 49.000 - ATARI ST Lit. 49.000

LEADER

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

CURVA CIP

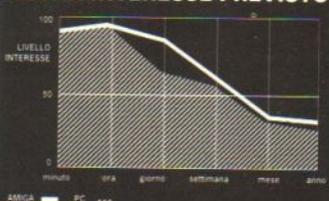
La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di valutazione in circolazione. Ecco il perché...

La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa vi portate a casa quando comprate Mutant Burghy Fish & Chips... o F15 Strike Eagle II - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.

La CIP è più che un voto - essa rappresenta l'intera vita di un gioco... Proprio così!

Questo orizzonte in VGA è solo uno dei segni dell'innovazione tecnologica nel campo dei simulatori di volo. La recensione di F15 II a pag 34.

NON DIMENTICATE LE NUOVE VERSIONI

K non recensisce soltanto gli ultimi titoli. Parliamo anche delle conversioni per altri formati di giochi più o meno vecchi. Quindi ci potrebbe essere una conversione per il VOSTRO computer... Queste mese le Nuove Versioni sono da pag. 54.

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP

Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompa-gnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA

Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO

Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI

QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO

In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO

Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previ-sto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che me-rita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE

Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI

Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO

Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI

Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE

Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI

Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi come **Julian Rignall**, campione coin-op e redattore dei tempi d'oro di Zzap!64, **Mark Patterson** ex Commodore User, **Eugene Lacey**, l'uomo che portato C&VG in testa alle vendite delle riviste per computer in Inghilterra, **Steve Cook** e **Pete Connor**. Nella redazione di K fanno parte, tra gli altri, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR** e **Marco Bill Vecchi** già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap!

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

STRIKE EAGLE II

La Microprose nuovamente in volo!

MOLTO probabilmente uno dei più popolari passatempi per "adulti", i simulatori di volo su home computer ne hanno fatta di strada dai giorni del *Flight Simulator* della PSION, dove era possibile entusiasmarsi per una doppia linea di puntini convergenti che rappresentavano le luci della pista. Ai nostri giorni, con i simulatori di volo per Home Computer così sofisticati che l'USAF li utilizza regolarmente per allenare i suoi piloti, bisogna essere cinicamente insani per lanciare un nuovo prodotto in un mercato che vanta una concorrenza spietata tra le varie ditte e livelli di qualità anormalmente alti. Ancora una volta la Microprose può vantarsi non solo di aver battuto il suo precedente successo, *F-19 Stealth Bomber*, ma di avere prodotto un valido antagonista a *Falcon* della Mirrorsoft.

Per evitare confusioni, è bene dire che *Strike Eagle II* è un simulatore di volo/combattimento che vi offre la possibilità di partecipare a missioni simulate di attacco al suolo attraverso una vasta scelta di zone di guerra, dalla Libia (una missione facile, a causa dell'equipaggiamento obsoleto a disposizione degli avversari), attraverso il Vietnam ed il Golfo Persico fino ad arrivare in Europa (dove potete facilmente essere "impalati" non appena il carrello si è staccato dalla pista, a causa dei modernissimi sistemi d'arma contro cui vi trovate a combattere).

In effetti, *SE II* è una versione aggiornata di *F-19*. Le aree in cui volate sono identiche nei due giochi, e così pure gli avversari. La maggiore differenza è che l'aereo è molto più divertente da pilotare rispetto al goffo cacciabombardiere invisibile. Anzitutto i vostri motori sviluppano più spinta, e quindi più manovrabilità. Anche il design aerodinamico dell'F-15 favorisce la manovrabilità in combattimento, rendendo quest'ultimo più emozionante. Niente più manovre a bassa velocità per sfuggire ai radar!

Un altro aspetto che è stato semplificato è l'impiego dei sistemi d'arma. Al contrario di *Stealth Fighter*, il vostro carico di armi è standard per ogni missione con tre tipi di armi: i missili aria-aria a media gittata AIM-120A AMRAAM, radar guidati, i missili a corta gittata e guida all'infrarosso AIM-9M Sidewinder, sempre aria-aria, ed i missili da attacco al suolo AGM-65D Maverick (perché non "Goose"? N.d.R.). Ogni missile può essere armato semplicemente premendo un bottone, e selezionando un'arma si seleziona automaticamente anche l'apposito radar ed il dispositivo di tracciamento del nemico. Tutti e tre i tipi di missili sono spara e dimentica, il che significa che ciò che dovete fare per attaccare un nemico è "agganciarlo" con il vostro radar di puntamento, tracciarlo fino al momento in cui si trova a portata dei missili e premere il bottone di fuoco per lanciare.

In formato CGA, EGA ed Hercules il gioco assomiglia moltissimo ad F-19, il che è in fin dei conti un pregio con molti poligoni a vettori pieni che delineano il paesaggio e così via. Ma in modo VGA o MCGA questo è certamente il miglior simulatore di volo dal punto di vista grafico fin'ora prodotto. La varietà di punti di vista da cui è possibile osservare l'azione è sufficiente a dare un'idea della cura con cui è stato realizzato questo aspetto del gioco. Tre tipi di visione esterna, una visione dal punto di vista del missile e l'opzione di vedere il vostro aereo dall'abitacolo del nemico. La cosa migliore del programma è l'uso incredibile che viene fatto del colore. Se ricordate la versione Amiga di Archipelagos, ricorderete certamente l'effetto "nebbiolina sospesa all'estremo orizzonte". SE II ha lo stesso "effetto speciale", con risultati incredibilmente realistici. L'illusione della profondità è eccellente. Aggiungete a ciò la brillante sensazione di velocità ed avrete una pallida idea dei pregi di questo simulatore.

Nonostante lo scorrimento del paesaggio non abbia la fluidità di *Jetfighter* della Velocity, *F-15* è altrettanto veloce e questo appare evidente quando volate a pelo del terreno. L'effetto della vista dal muso del missile quando sta attaccando un bersaglio a terra è stupendo. I missili volano molto più veloci del vostro aereo, e vedere il terreno schizzare via a destra e a sinistra ha un effetto euforizzante, per non parlare di quando il missile raggiunge la velocità massima e picchia decisamente verso l'obiettivo... che bello sarebbe giocare su una poltroncina idraulica!

Perché preferire *SE II* a *Falcon*? In termini di simulazione pura *Falcon* è ancora in vantaggio, ma *SE II* è l'ideale per i principianti. È facile da pilotare, ed estremamente divertente. Ha un'ottima longevità, garantita dal gran numero di missioni a vostra disposizione e dalla varietà degli scenari. In termini di accuratezza non può competere con *Falcon*, ma difficilmente rinuncerò alle due orette di volo giornaliere sul mio F-15.

PARATA DI STELLE

***Fighter Pilot* – Spectrum**
Uno dei tanti simulatori di volo per lo Spectrum in voga nel lontano passato. La differenza tra FP e gli altri stava nella possibilità di impegnarsi in un decente combattimento. Il paesaggio era semplice: qualche puntino, terreno giallo, cielo blu e gli aerei nemici rappresentati da triangoli. Eppure c'era qualcosa di veramente coinvolgente in quel piccolo campo di battaglia su schermo.

***Gunship* – C64**
Tutti a combattere in elicottero in questo (relativamente) vecchio gioco Microprose. La grafica a vettori pieni era eccezionale per un C64 e la Microprose era riuscita a fare stare un mucchio di roba su un piccolo dischetto da 5 1/4" - cinque zone da sorvolare, un ammontare di missioni generate casualmente pressoché infinito, tre livelli di difficoltà, dozzine di nemici differenti e la possibilità di costruire il personaggio di un pilota completo di medaglie e promozioni, il tutto farcito da grafiche ottime e colorate. Tutt'oggi uno dei migliori.

***Falcon Mission Disk* – ST/Amiga**
The best, er mejo, la creme. Dopo aver programmato quello che sembrava essere il Simulatore di Volo Definitivo, la Mirrorsoft se ne è venuta fuori non solo con un campo di battaglia interamente nuovo da sorvolare, ma con un'intera guerra da combattere ai comandi del nostro solitario caccia F-16. Tre linee di difesa da mantenere ed un'invasione da respingere. Sfide, scontri all'ultimo respiro e una delle più veloci grafiche a vettori mai realizzate.

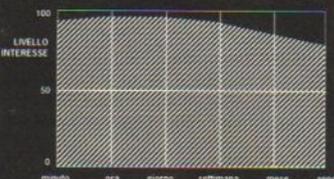
VERSIONE PC

Sensazionale. La grafica è incredibilmente veloce e la sensazione di distanza e profondità fa venire le vertigini. Aggiungete a tutto ciò la varietà delle situazioni di gioco e la difficoltà crescente delle missioni ed avrete un gioco che vi terrà attaccati alla cloche... pardon, al joystick molto a lungo.

GRAFICA 9	FATTORE QI 8
AUDIO 7	FATTORE GIOCO 9

K-VOTO 912

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L69000d	USCITO
ALTRE VERSIONI	in fase di sviluppo	

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE 100 / 50 / 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — PC

Non ci vuole molto ad impadronirsi delle meccaniche del gioco, ma una volta che siete decollati rimettere le ruote a terra sarà difficile!

TECNICA!

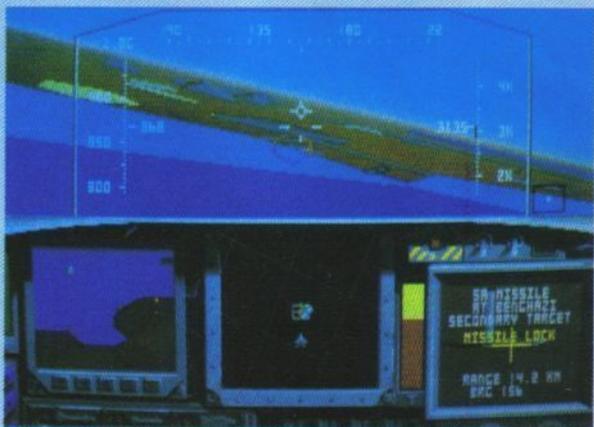
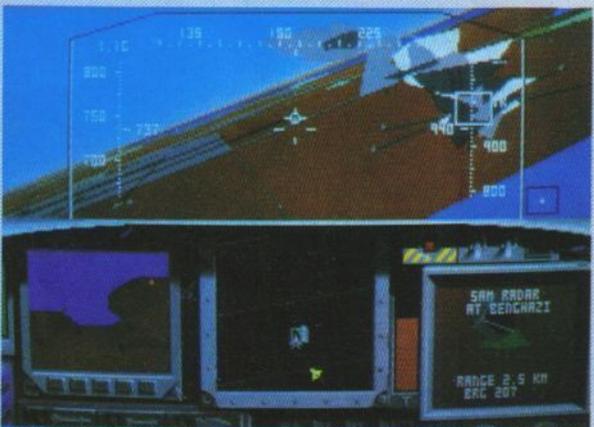
Siete curiosi di scoprire quanto è veloce il programma? Potete scoprire la velocità di scorrimento delle inquadrature sul vostro computer in questo modo:

Schiacciate contemporaneamente i tasti ALT ed F per avere il numero di Jiffie per ogni 4 schermate dell'HUD. Prendete questo numero e dividetelo per il coefficiente di Hz della vosta scheda grafica. 60 Hz per EGA e CGA, 50 Hz per Hercules e Mono, 70 Hz per MCGA. Il risultato equivale al numero di secondi per inquadratura. Invertitelo, ed avrete il numero di inquadrature per secondo. Facile, eh?

La memoria occupata dal programma varia da macchina a macchina. Su un Tandy occupa 384K di memoria, mentre su un MCGA la memoria occupata è di 512K.

Il programma ha richiesto 1,5 anni/uomo per essere realizzato, e moltissime persone ci hanno lavorato. Andy Hollis ha svolto la maggior parte del lavoro, insieme a Sid Meier. Bruce Shelley e Max Remington hanno disegnato gli oggetti in 3D mentre il solo Bruce ha disegnato i paesaggi. Mike Haure ha programmato la maggior parte delle grafiche più comuni, ed in ciò ha avuto l'assistenza di Murray Taylor. Alan Roireau insieme a Chris Taormino e Russ Cooney ha aiutato a sviluppare le sequenze di gioco ed ha testato il prodotto finito. Jeff Briggs ha scritto il manuale di istruzioni. L'orizzonte e la sua foschia sono stati programmati in modo MCGA e VGA da Andy Hollis. Il modo Director è stato creato ed aggiunto da Sid Meier.

IN VOLO

Avete avvistato il nemico. Non lasciatevelo scappare.

Agganciato! Il dito vi prude sul grilletto...

Missili lanciati! Chissà, con un po' di fortuna potreste rubare il posto a Tom Cruise...

BAT

L'OCEAN ha la licenza per sbancare - tanto per cambiare!

QUESTA dev'essere la prima volta che posso affermare onestamente: "Il gioco è grandioso, il film molto meno".

No, il film non mi è piaciuto. Non che importi gran che visto che molti di voi lo avranno già visto a questo punto, ma (al di là di quello che penso io) rappresenta senza dubbio un'ottima fonte di ispirazione per un computer-gioco.

Ora dopo James Bond e Indiana Jones, anche Batman è pronto ad entrare in azione sullo schermo del vostro computer, ma fra le conversioni dei film di cassetta del 1989 realizzate finora, questa dell'uomo mascherato di Gotham City è indubbiamente la migliore di tutte.

Già dagli schermi iniziali potete vedere e sentire di che stoffa è fatta questa conversione, realizzando finalmente il sogno di utilizzare l'attrezzatura di Batman. C'è la famosa Bat-fune, con l'altrettanto famoso Bat-gancio da agganciare ai davanzali delle finestre, utilizzata dal nostro eroe per entrare in azione, e ci sono anche le Bat-shuriken che il super-eroe lancia addosso ai nemici stendendoli K.O.

Il gioco incomincia nel magazzino della Axis Chemicals, dove diversi tipi di sostanze tossiche stanno fuoriuscendo dalle tubature propagando gas nocivi nell'aria. Gli uomini del Joker sono ovunque. Per evitarli, Batman deve essere velocissimo. Il suo Bat-costume respinge soltanto un certo numero di proiettili, ma l'uomo mascherato è impotente contro le bombe che gli lanciano addosso i farabutti. Se riescono a colpirlo per un determinato numero di volte, gli uomini vestiti di verde possono farlo cadere dalla fune o ucciderlo.

Questo primo livello a piattaforme è già di per sé stesso un gioco avvincente. Lanciarsi da una fune all'altra è divertentissimo - e nulla è mai stato realizzato così bene in un gioco a piattaforme prima d'ora. Non che le funi siano una novità per i computer-giochi, ma non si era mai visto un tale livello di sofisticazione. La vostra mira dev'essere davvero buona per agganciare la fune nel punto che vi consente di lanciarvi dove volete, e mentre vi librate per aria potete assestare qualche bel calcio ai vostri nemici.

Il mantello di Batman che si gonfia quando saltate su una piattaforma sottostante è un'altra stupenda trovata grafica di questo gioco che, comunque, è realizzato in modo ingegnoso sotto tutti gli aspetti.

In totale ci sono cinque livelli. Dal magazzino della Axis Chemicals l'azione si sposta quindi nella caverna di Batman, prosegue sulla Bat-mobile, poi sul Bat-wing ed infine nella cattedrale di Gotham, dove si svolge la resa finale dei conti con il Joker. Tutti i livelli sono divertenti e impegnativi, ma il momento più emozionante del gioco è quando vi sedete al volante della Bat-mobile. L'Ocean ha giustamente riservato a questo livello più attenzioni che a tutti gli altri - ed il risultato si vede.

È un po' come il coin-op Chase HQ realizzato in stile Batman, e siccome l'Ocean ha comprato la licenza per convertire questo coin-op, tutto fa presagire che la casa di Manchester ci regalerà presto delle nuove emozioni. Lo scopo è quello di "sistemare per benino" il furgone del Joker, che sfreccia velocissimo per le strade di Gotham City.

Una volta alla guida dell'aereo si passa ad un'altro gioco in 3D realizzato magnificamente. In una sequenza in stile Afterburner, dovete scendere in picchiata sulla folla del carnevale di Gotham City per recuperare i palloni (pieni di gas Nervino), che il Joker usa per ricattare Gotham City.

Lo scontro finale con il Joker si svolge nella cattedrale di Gotham. Si tratta in pratica di un'altro livello a piattaforme, molto simile a quello dell'im-

La maschera vi dice chi sta vincendo

La Bat-mobile entra nel Gran Premio dei 16-bit.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

pianto industriale della Axis. La mappa però è diversa - ma altrettanto grande. Preparatevi quindi a buttar giù un paio di mappe, che serviranno a orientarvi quando sarete sulle tracce degli avversari.

La Ocean ha catturato totalmente l'atmosfera del film originale, ma si è limitata a riprodurne soltanto poche sequenze d'azione. Il risultato è stato quello di realizzare cinque giochi in stile arcade, divertenti e impegnativi, alla fine dei quali (se ci arrivate) potete avere la meglio sul Joker senza dover partecipare a una complessa sfida da avventura arcade, come invece accade nel secondo gioco di Indiana Jones (la cui recensione è a pag. XX). Forse altre case farebbero bene a imparare questa lezione quando hanno una licenza per le mani.

L'Ocean merita i complimenti per tutto l'impegno profuso nel fare di questa conversione un'eccellente gioco d'azione - soprattutto considerando che, con tutta la pubblicità relativa al film, avrebbero potuto raggiungere il primo posto in classifica nelle vendite di tutte le versioni, anche realizzando uno Space Invaders con il logo di Batman al posto degli invasori. Questo dimostra che il cinico affarismo non sempre ha la meglio sulla serietà professionale.

L'ennesima reincarnazione di Batman sull'Amiga è finalmente quella buona.

VERSIONE C64

Batman si controlla bene e la grafica è splendida. L'atmosfera del film è resa in modo sublime. La struttura di gioco rimane uguale a quella delle altre versioni. Il livello della Bat-mobile non è in 3D come quello descritto nella recensione, ma a scorrimento orizzontale. Divertente da giocare come la versione a 16-bit.

GRAFICA 7 **FATTORE QI** 8
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 911

VERSIONE AMIGA

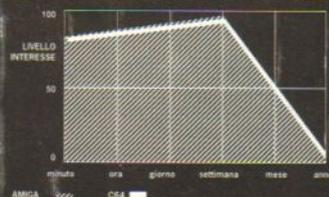
Ricca di effetti grafici e sonori. Deliziosa la scena in cui Jack Nicholson - il Joker - appare sghignazzando, chiedendovi poi: "Avete mai danzato sotto la pallida luce della luna?". Il sonoro e la velocità sono di gran lunga superiori a tutte le altre versioni: l'Amiga gonfia il petto e mostra in questo gioco la sua superiorità.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 8
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 922

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c - L18000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Vi ci vorrà un bel po' prima di riuscire a sistemare il Joker e fino ad allora il divertimento è assicurato. Dopo di che l'interesse per il gioco è destinato a sgonfiarsi come succederà anche per il film.

RICK DANGEROUS

La FIREBIRD rivitalizza i giochi a piattaforme

RICHARD Dangerous, uno strano nome per un super-eroe; così la Firebird l'ha abbreviato a 'Rick' per conferirgli maggior credibilità holliwoodiana. E nel caso non foste abbastanza impressionati, sfoggia anche un cappello marrone con la falda e un mento non rasato, sempre alla ricerca di qualcosa, in stile Indiana Jones.

Anche la vostra missione è un'avventura in stile Indiana. Un coloratissimo fumetto di otto pagine, compreso nel pacchetto, prepara lo scenario in cui, dopo esser sopravvissuto a una bomba innescata in un ristorante dove doveva incontrare Jose per ricevere una mappa, il nostro eroe si lancia in un inseguimento per la città con automobili del 1930 in stile Indy, appunto. Segue un round di cazzottate in un aereo, dopo il quale Indy (pardon, Richard... cioè, Rick) si paracaduta e atterra in una folta giungla. Dopo una scaramuccia con gli indigeni 'Goolu', l'ultima scena di questo avvincente fumetto vede Rick entrare in un Tempio inseguito da un enorme macigno rotondo. Con questa nota alquanto familiare, finisce il fumetto e inizia il gioco.

Ci sono quattro livelli distinti: potrà non sembrarvi molto, ma il grado di precisione delle piattaforme e la quantità di enigmi da risolvere per superare ogni livello dimostrano che l'avventura di Rick non è uno scherzo.

Nei primi schermi, tuttavia, non vi si pone alcun enigma. È solo una questione di sgambettare finché non riuscite a sfuggire a quel masso. Dopo diverse morti, noterete che Rick, mentre cade, può spostarsi a sinistra o a destra: un meccanismo utile non solo per scansare i macigni ma anche evitare gli spuntoni che sono stati disposti come trappole sul fondo di alcune cave.

Rick è armato di un fucile, diversi candelotti di dinamite e un enorme bastone da piantare, nella più perfetta tradizione coloniale, nella pancia degli indigeni ostili e lasciarli secchi.

L'uso delle bombe e del fucile è graficamente grazioso, e in stile cartone animato. Ricorda leggermente il computer-gioco classico *Spy Vs Spy*, in cui si potevano tendere le trappole per i propri avversari. *Rick Dangerous* fa praticamente lo stesso con la dinamite. Può accendere un candelotto vicino a un oggetto che gli ostruisce il passaggio, ma poi deve darsela a gambe se non vuole saltare in aria anche lui. L'uso dei suoi diversi congegni conferisce una sensazione di telecomando a chi maneggia il joystick. Una certa coordinazione nel movimento è fondamentale: dovete ricordarvi di premere il pulsante di fuoco prima di muovervi nella direzione di un cattivo per far partire un proiettile.

Rick è pronto a saltare...

La dinamite e le pallottole sono limitate e Rick deve far in modo di raccoglierne tutte le riserve nascoste mentre esplora le piattaforme. Particolare merito, in *Rick Dangerous*, va riconosciuto agli enigmi. Questi non si limitano a svelare semplicemente un percorso, perché possiate poi saltare, con una precisione al pixel, e raggiungere la vostra destinazione. In *Rick Dangerous* dovrete usare la dinamite o il fucile in modo strategico per volgere l'azione a vostro favore. Il che significa esercizio per il cervello come anche per i riflessi.

Oltre al Tempio, c'è lo scenario della Piramide, una base dell'Esercito Tedesco (altri tocchi di Indiana) e il livello dei Silo Missilistici alla fine del gioco. Il vostro obiettivo ultimo è avvolto nel mistero per tutto il gioco ed è rivelato solo in una sequenza grafica finale, che sarebbe indelicato descrivervi. I vostri obiettivi immediati su ciascun livello sono semplicemente sopravvivere e farvi strada a forza verso quello successivo, risolvendo i problemi tattici e sparando agli avversari durante il percorso.

Chi si è lamentato della carenza di divertimento negli ultimi giochi rimarrà entusiasta di questa avventura. In *Rick Dangerous* il pu-

VERSIONE C64

Gli effetti sonori sono di buon livello. Gli sprite sono ben definiti ed alcuni effetti visivi sono splendidi ad esempio come quando Rick viene colpito dai nativi. Buona la giocabilità per un'avventura divertente ed impegnativa. Da non perdere.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 7
AUDIO 7 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 885

VERSIONE AMSTRAD

Anche se la definizione degli sprite è inferiore della altre versioni il gioco non perde in giocabilità. Ottimo utilizzo dei colori che aumentano lo stile cartoon di *Rick Dangerous*.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 7
AUDIO 4 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 885

VERSIONE AMIGA

Effetti sonori e musica splendidi, particolarmente ben sincronizzata con l'azione di gioco. Ancora un dieci e lode ai programmatori dell'Amiga per la velocità con cui comincia un nuovo gioco dopo la morte di Rick. Tre rapidi colpi al pulsante di fuoco e siete pronti per ricominciare. Almeno sotto questo aspetto, tutti i giochi dovrebbero assomigliarli.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO 8 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 890

Versione C64: Rick è pronto a superare la colonna per raggiungere con un salto la piattaforma.

Nella versione Amstrad i colori sono più vivi. Rick deve colpire il nativo e poi prendere la cassa con le munizioni.

ro divertimento arcade è presente in abbondanza e, sebbene alcuni livelli sono piuttosto scarsi a livello grafico e sia rilevabile qualche trascuranza nel ritmo, la qualità è molto alta. Da uno scenario terribilmente banale, la Firebird ha ricavato uno splendido puzzle a piattaforme.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Appassionante col passare del tempo, ma non lo rigiocherete molto una volta risolto.

UNTOUCHABLES

LA OCEAN HA IL TOCCO FACILE

CON il film *Gli Intoccabili*, finalmente Sean Connery si assicurava la sua posizione nel non folto gruppo delle massime stelle di Hollywood, ed era ora. É un ottimo film, che chiunque può assicurarsi, al costo della videocassetta. Ma per quanto ci riguarda, è sopratutto un ottimo spunto per un computer gioco. E, sorpresa, sorpresa, i diritti li detiene la Ocean.

Il gioco ricalca la trama del film molto da vicino, a differenza di Batman, l'altra produzione su licenza (recensita da K a qualche pagina di distanza) messa sul mercato recentemente dalla stessa casa, che dal film ha preso solo alcune delle sequenze più ricche d'azione. Delle produzioni su licenza potete pensare ciò che volete, anche che sono solo un modo di spillarvi soldi, ma se fossero tutte al livello di quelle della Ocean, noi i soldi li tireremmo fuori volentieri.

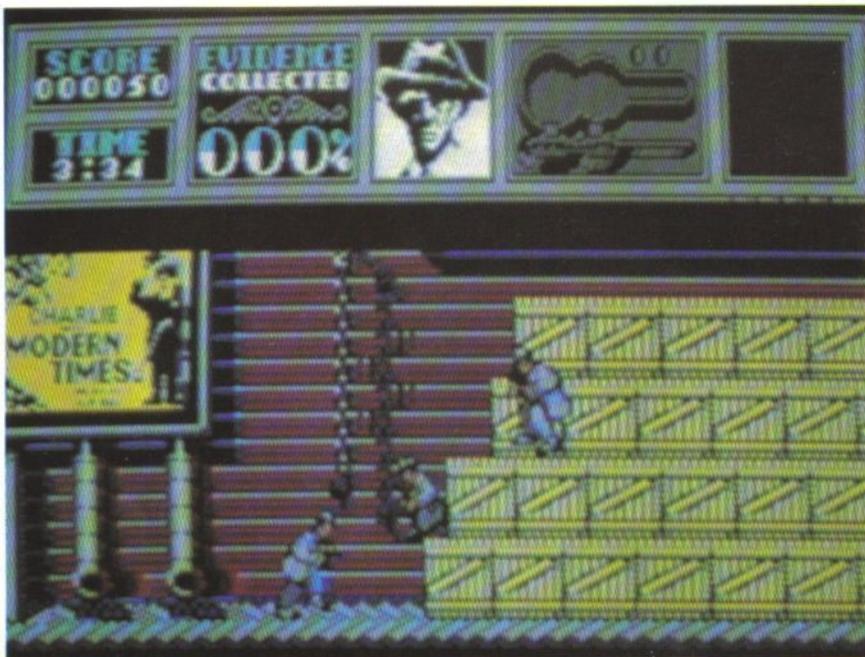
The Untouchables vi vede protagonisti nel ruolo di Eliot Ness, il capo di una squadra inviata a perquisire un magazzino alla ricerca di dieci prove di un'attività illegale di distillazione di liquori.

Superato il primo livello, eccovi coinvolti in una furiosa sparatoria contro alcuni tipi tosti: il gioco ripropone la famosa scena del film della sparatoria sul ponte. In questa sezione, lo schermo scorre orizzontalmente da sinistra a destra e dovete colpire i gangster al riparo dietro alle automobili, inquadrandoli nel vostro mirino telescopico.

Se sopravvivete, dovrete prepararvi per un duello. La scena si svolge in una stazione ferroviaria, ma in realtà è un tranello, quindi Ness deve essere lesto ad estrarre la calibro.38 o meglio voi dovrete essere pronti a prendere in mano il joystick.

Se con il vostro joystick e Ness riuscite ad arrivare alla stazione, tenetevi pronti a recitare il ruolo del protagonista in un altro scontro a fuoco, una delle migliori scene di combattimento mai messe su pellicola, in grado di competere con qualsiasi altra scena del genere. In questa scena, i duri di Al Capone hanno un ostaggio, perciò solo un eccellente tiratore, un vero "occhio di falco" può farcela. Il gioco si conclude con Ness che spara contro una banda di balordi sui tetti di Chicago.

Contavamo di ricevere una copia di *The Untouchables* da recensire in questo numero, ma l'uscita è stata rimandata all'ultimo minuto. Noi manderemo di pattuglia gli agenti di K e statene certi, non glie la faremo passare liscia: avrete la recensione.

Intanto, la Ocean ha messo in giro un'"altro gioco su licenza" con la quale vi vogliono alleggerire di qualche bat-spicciolo prima di lanciare *The Untouchables*. Se quest'ultimo è allo stesso livello del Santo Gioco di Gotham, beh, vale la pena di aspettare un po'.

Gli intoccabili erano chiamati così perché non potevano essere comprati dal Sindacato. A proposito di giochi su licenza, c'è una certa casa di Manchester che è, anche lei, piuttosto intoccabile.

La scena della distilleria clandestina sullo Spectrum. Eliot Ness ed i suoi stanno facendo piazza pulita. Capone non lo gradirà affatto.

http://speccy.altervista.org/

F1 MANAGER

In pista e ai box con la SIMULMONDO

FORMULA 1 è solitamente associata ad azione, velocità e prontezza di riflessi. Ma per gestire una scuderia mondiale bisogna avere tanti soldi ed essere dei bravi manager, avere delle conoscenze tecniche e contare su un centro di ricerca che garantisca sviluppi tecnologici.

In *F1 Manager* è ben presente questa filosofia: un po' di azione e molta simulazione tattica/strategica che è tanto apprezzata da chi ama distendersi al computer lasciando trascorrere velocemente le ore.

Inizialmente avete una somma in denaro da investire per ingaggiare il pilota e costruire il team e la macchina. Il gioco è per uno o due giocatori e si può partecipare ad un'intera stagione oppure correre un solo Gran Premio. La fase di impostazione del gioco è molto interessante con piacevoli schermate grafiche e molte opzioni.

Inizialmente dovete scegliere il motore. A vostra disposizione ci sono parecchi propulsori del calibro di Ferrari, Honda, Judd ed altri poco noti per la scena mondiale come Yamaha, Life, Subaru. Molto interessante è l'opzione CUSTOM che consente di realizzare il motore su misura, determinando numero di cilindri, valvole, numero max dei giri, potenza, consumo, resistenza e qualità dei materiali, ecc. Un diagramma finale indica come le varie scelte influenzano le prestazioni e le caratteristiche finali del motore.

La prossima scelta riguarda il tipo di telaio da utilizzare. In questo caso si hanno 10 chassis di diversa linea. Oltre alla sagoma del telaio sul video appaiono i dati riguardanti penetrazione aerodinamica, tenuta, raffreddamento, sicurezza e resistenza. Quindi si passa all'alettone posteriore ed anteriore e poi al colore della monoposto. Ultima opzione prima di partire per il primo Gran Premio riguarda l'ingaggio di ingegneri e meccanici per formare il team.

Prima di ogni gara dovete affrontare le prove di qualificazione. Questa è la fase con più azione, nel senso che guidate in prima persona il bolide. Prima di scendere in pista per affrontare i tre giri di prova dovete preparare l'auto, scegliendo i pneumatici (due tipi di mescola D-E), l'inclinazione degli alettoni e la "durezza" delle sospensioni. Quando pensate di aver dato il giusto assetto alla monoposto, un click con il cursore su OK e d'incanto vi troverete al volante della monoposto. Questa fase non è niente di eccezionale e non è certo il pezzo forte di *F1 Manager*. La pista scorre sotto le ruote con monotonia e lo sviluppo del circuito è un po' approssimativo. Dovete fare attenzione a non toccare i cordoli e se riuscite a trovare il giusto assetto ed a non fare errori potrete sperare in un buon piazzamento. Al termine dei tre giri viene determinata la griglia di partenza. Prima di tornare in pista per la gara bisogna fare l'ultima messa a punto. Questa sezione è identica a quella delle prove..

Durante la gara si diventa il team manager e controllate il comportamento dell'auto e del vostro pilota. Nella parte superiore dello schermo sfrecciano i piloti accompagnati dalla cronaca della gara. Con un cursore potete visualizzare lo stato di usura delle gomme, del cambio e del motore ed il consumo di carburante. Ogni tre giri appare la classifica con i vari distacchi che vi è di aiuto per stabilire la condotta di gara del pilota. Sempre con un cursore potete ordinargli di aumentare la velocità oppure di tenere una tattica di attacco o di difesa ed infine di fermarsi ai box. Tutti i vari dati devono essere tenuti sotto controllo per evitare uscite di strada o rotture impreviste. Il poster contenente le istruzioni vi aiuta per capire meglio le varie tattiche da utilizzare. Al termine di un Gran Premio avete la classifica finale, la situazione dei punti e un resoconto sui soldi guadagnati.

Formula 1 Manager è sicuramente un buon prodotto. Gli appassionati delle simulazioni rimarranno soddisfatti e saranno stimolati per molto tempo nel tentativo di comprendere i vari meccanismi che consentano di ottenere dei buoni risultati.

In pista, nel tentativo di ottenere un buon tempo per la griglia.

VERSIONE C64

La grafica delle varie schermate è ottima. Un po' deludente è la sezione arcade. La simulazione è comunque appassionante anche se partecipare ad un campionato intero è lungo e faticoso, soprattutto se avete la versione su cassetta. Se riuscite a convincere un amico a partecipare la cosa diventerà ancora più divertente.

GRAFICA	7	FATTORE IQ	8
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	6

K VOTO 720

La schermata per la messa a punto della monoposto prima delle prove. Con il cursore scegliete il tipo di gomme, l'inclinazione degli alettoni e la "durezza" delle sospensioni.

Il vostro pilota ha osato troppo. L'incidente è stato inevitabile

PIANO DELLE USCITE		
C64	L18000c • L25000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
PC	L39000d	IMMINENTE

F1 è stato studiato in tutti i particolari. Se amate le simulazioni dovete provarlo, se cercate un simulatore di guida non fa certo al caso vostro.

http://speccy.altervista.org/

RAINBOW WARRIOR

SENZA ombra di dubbio, il lancio di *Rainbow Warrior* è stato il più interessante e coraggioso del 1989. Anche perché è prodotto dalla Microprose, un'azienda nota per le sue simulazioni militari e non per per giochi intesi a dirottare la violenza verso il pacifismo e l'ecologia.

Rainbow Warrior vorrebbe informare divertendo. Il programma è composto da sei sottogiochi, ciascuno dei quali ripropone una specifica campagna, giocabili in ordine di preferenza, ma che devono essere completati tutti prima di poter affrontare l'ultimo, *Free the Spirit of the Rainbow Warrior*.

In Campaign I: Radioactive Waste, si simula un'azione per prevenire lo scarico in mare di scorie radioattive. Voi controllate un delfino, il quale guida un sub che deve bloccare quattro condotti sottomarini. Sul percorso c'è una serie di pericoli, tra i quali reti e creature marine mutanti, ciascuno dei quali ha svariati effetti deleteri, se toccati dal delfino o dal sub. Il gioco ricorda molto il vecchissimo Scuba Dive della Durrel Software, del quale, però, non possiede la giocabilità, risultando noiosamente frustrante.

La MICROPROSE mette da parte carroarmati ed aerei e si dedica all'ambiente

In Campaign II: Ocean Dumping of Neuclear Waste, bisogna salire a bordo della nave "Gem" e mettere fuori uso le tre gru usate per scaricare in mare il materiale radioattivo. L'equipaggio della nave reagisce innaffiandovi con gli idranti o tirandovi addosso oggetti vari e, se la ronda sul ponte vi becca, verrete sbattuti fuori bordo. É un gioco talmente facile che quasi non vale la pena di provarci. Da parte nostra, rimarremmo sorpresi se ci dicessero che qualcuno non lo ha finito al primo tentativo.

Campaign III: Save the Whale, è sicuramente il migliore di tutti. Voi controllate un orca assassina che si sposta a destra e a sinistra, sotto la riproduzione del manifesto "Save the Whale" di Greenpeace. Bisogna ripulirlo, schizzandolo con delle bolle d'acqua, e poco per volta lo si fa apparire. Gli oggetti più diversi at-

Breakout rilanciato da un killer di balene

Citazioni di Scuba Dive ma niente a che fare con la giocabilità.

traversano lo schermo; colpendo alcuni di essi il manifesto verrà nuovamente coperto; altri invece vi permetteranno di liberarne parti più grandi o di lanciare bolle super-potenti. Sebbene questa sezione sia più giocabile di tutte le altre insieme, è comunque anch'essa troppo facile.

Campaign IV: Stop Acid Rain si basa su una dimostrazione tenuta da Greenpeace nel 1984, nel corso della quale alcuni scalatori riuscirono ad appendere striscioni con la scritta "Fermate le piogge acide" su un certo numero di ciminiere inquinanti in diversi paesi europei. Qui, dovete raccogliere le lettere che compongono la frase "Stop Acid Rain" da dei palloncini ed appenderle sulla ciminiera giusta. L'operaio, il poliziotto ed i diversi camion sono tutti pericoli da evitare. La raccolta delle lettere e la posa dello striscione nel posto giusto sono una faccenda noiosissima e, presto, arriverete a pensare che è preferibile farsi travolgere da uno dei camion, piuttosto che proseguire il gioco fino alla fine.

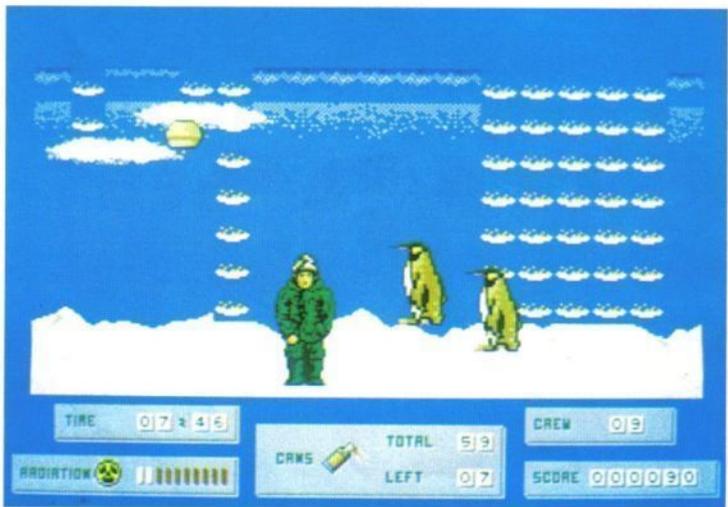
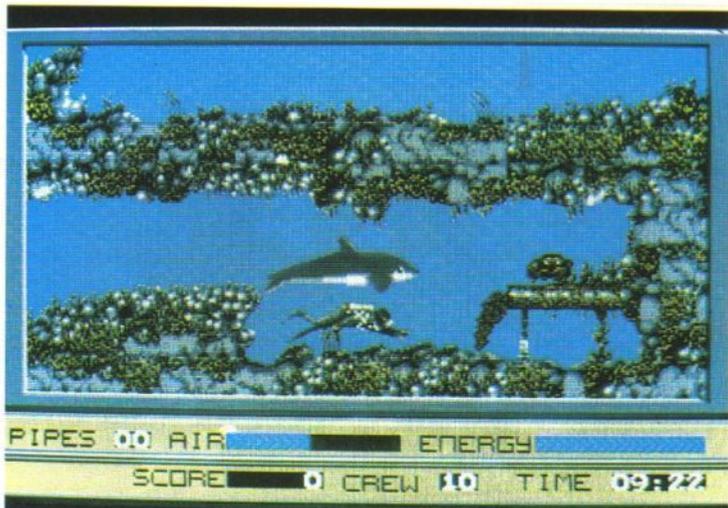
Campaign V: Stop Ozone Depletion sarebbe spassosissimo, se non fosse così pateticamente semplice. Dovete evitare la distruzione dello strato di ozono, tirando palle di neve contro le bombolette spray che lo attaccano. Se le bombolette riescono a distruggere tutto l'ozono in un dato punto, ecco apparire un raggio radioattivo che vi toccherà evitare. Il raggio colpisce anche i pinguini, normalmente animali pacifici, che, improvvisamente, diventano assetati di sangue. La metamorfosi di quei graziosi animaletti in belve sanguinarie ci ha fatto piegare in due, specialmente quando abbiamo scoperto che, per ammansirli, era sufficiente piazzargli una gelida palla di neve sul becco.

In Campaign VI: Save the Seals from Culling siete tra i ghiacci, armati di una bomboletta di vernice (speriamo senza cloro-fuoro-carburi) e tentate di salvare i cuccioli di foca dai cacciatori. Malgrado ripetuti tentativi, non siamo riusciti a verniciare le foche. I casi possibili sono due: o non abbiamo capito nulla o il gioco è assolutamente non funzionale; ma dati i precedenti con le altre sezioni, riteniamo più probabile la seconda ipotesi.

Abbiamo anche il sospetto che non saranno molti a giocare la sezione finale, ***Campaign VII: Free the Spirit of the Rainbow Warrior***. Chiunque non sia ultra-testardo si rifiuterà di finire quei sei sotto-giochi, noiosi e ingiocabili, anche a costo di non essere abilitato.

Rainbow Warrior è un'opportunità gettata via. Per quanto si avventura su un terreno finora inesplorato sia dalle case di software che dai giocatori, rischia solo di scoraggiare altri tentativi dello stesso genere. La cosa non è imputabile alla grafica, al sonoro o alla presentazione generale. Noi applaudiamo il concetto e la filosofia su cui è basato ma, anche volendo, onestamente, non ci sentiamo di raccomandare il prodotto a nessuno. La giocabilita non è affatto curata e, di conseguenza, si è riusciti a rovinare un gioco potenzialmente eccitante e unico nel suo genere.

L'unica cosa valida è il manuale. Contiene l'affascinante resoconto delle campagne di Greenpeace sulle quali si basa il gioco, tratte da "The Greenpeace story" di John May e Michael brown.

Se veramente volete essere tenuti informati e sostenere Greenpeace, meglio mandare i soldi direttamente a loro. Altrimenti, resterete di certo delusi.

Occhio ai pinguini impazziti.

VERSIONE ATARI ST

Grafica e presentazione sono molto carine. Ognuno dei sotto-giochi è ben pensato, ma il risultato non è per nulla giocabile. Assolutamente non raccomandato. Piuttosto, associatevi a Greenpeace.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 4**
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO 1**

K-VOTO 425

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
SPECTRUM	L29000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L29000c	IMMINENTE
C64/128	L29000c • L39000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Passerà nel dimenticatoio dopo la prima partita.

http://speccy.altervista.org/

State attenti o questi occhi vi faranno a pezzi in un batter d'occhio!

SHADOW OF THE BEAST

La PSYGNOSIS cerca vendetta a tutti i costi!

DECIDENDO di superare ancora una volta se stessa, la Psygnosis ha accompagnato il lancio di *Shadow Of The Beast* con la più straordinaria operazione di marketing realizzata finora. Beast, o per dirla tutta, *Shadow of the Beast*, infatti si presenta nei negozi in una scatola incredibilmente grande (due volte le normali scatole della Psyclapse), la cui illustrazione è stata commissionata in esclusiva a Roger Dean. Come se ciò non bastasse, un'altro originale disegno del si-gnor Dean è stampato sulla maglietta offerta in o-maggio con il gioco. A questo punto penserete che per fare una scommessa commerciale di questo genere, la Psygnosis debba avere le spalle coperte da un titolo piuttosto caldo.

E non vi sbagliate affatto. *Beast* è senza dubbio un gioco grandioso. Innanzitutto, al momento è prevista soltanto la versione Amiga. Questo significa che i programmatori hanno potuto lavorare senza le limitazioni che sarebbero state inevitabilmente imposte dal doverlo convertire per l'ST e, dando un'occhiata alle caratteristiche tecniche del gioco, c'è da augurarsi che questa seccatura venga evitata più spesso anche agli altri programmatori.

Ben 13 livelli a scorrimento parallattico fluido sono una vera gioia per gli occhi. L'aggiornamento dello scorrimento è uguale a quello di un coin-op (50 volte al secondo), con la possibilità di avere su schermo 128 colori alla volta. E questo è soltanto l'inizio: bisogna ancora prendere in considerazione la musica.

Interamente composta nientepopodimeno che da Dave Whittaker su una tastiera KORG M1 (come quella utilizzata dai Saraya, una promettente rock-band del New Jersey), occupa oltre 900K di RAM che, a quanto ci è stato riferito, sono più di quelli utilizzati per il sonoro dei coin-op *Thunderblade* e *Afterburner* messi insieme. Per di più è una delle migliori composizioni realizzate finora da Whittaker: orecchiabile, penetrante e dominata dai suoni campionati della chitarra elettrica.

Il tema del gioco è incentrato sulla vendetta. I Beast-mages hanno sacrificato la vita dei vostri genitori e vi hanno trasformato nel loro animalesco messaggero con una serie di pozioni magiche e una potente suggestione ipnotica. Erano convinti della completa riuscita della metamorfosi, ma si sbagliavano di grosso. Qualcosa di umano è rimasto dentro la bestia e adesso che si è risvegliato, siete assetati di sangue: il sangue del padrone per quello versato dai vostri genitori.

Prima di poter raggiungere il signore dei Beast-mages dovete però attraversare numerose regioni,

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L69000d	·USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

È difficile trovare un gioco che riesca a sfruttare meglio di questo le capacità di un computer. Scorrimento parallattico portentoso, grafica fantastica, sonoro che vi fa venire voglia di comprare l'album...

GRAFICA	9	FATTORE QI	6
AUDIO	9	FATTORE GIOCO	8

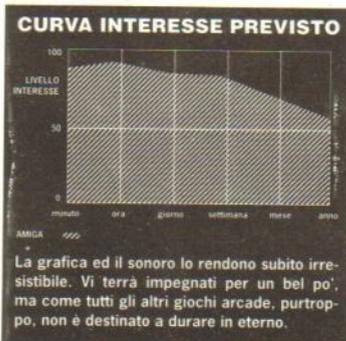
K-VOTO 885

http://speccy.altervista.org/

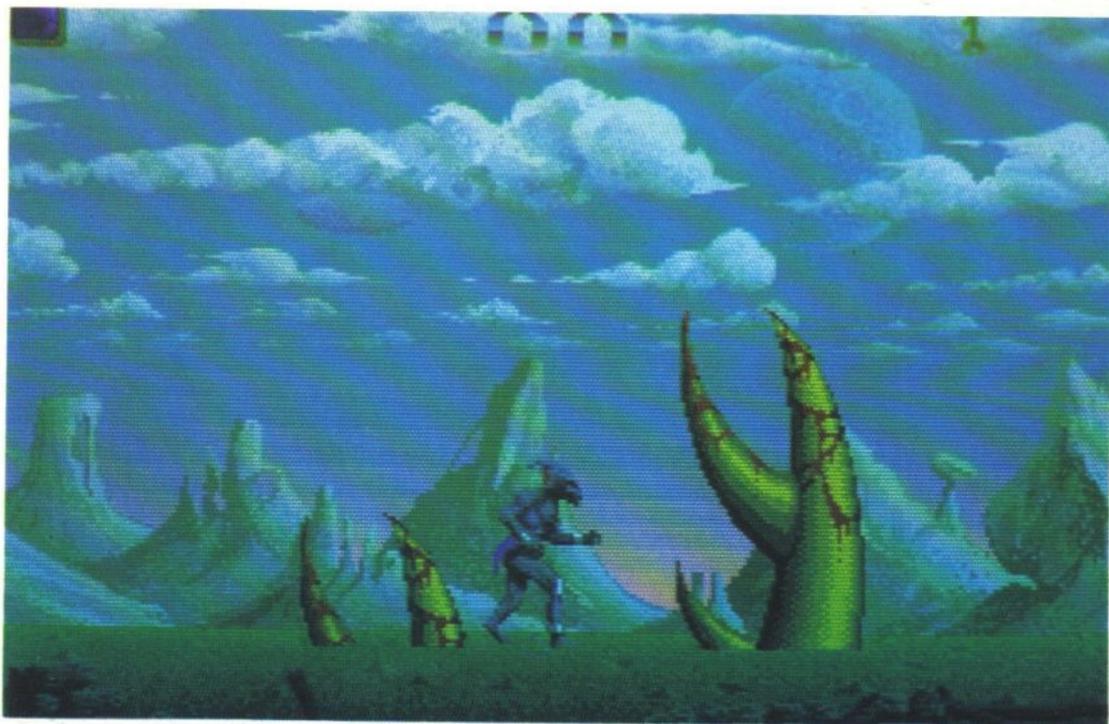
ognuna con le sue trappole e i suoi predoni. Nella regione selvaggia, per esempio, ve la dovete vedere con delle aquile feroci e con dei macigni volanti, mentre più avanti venite assaliti da cose strabilianti come globi oculari, saette e dal marchio stesso della Psygnosis. Tutto questo si gioca su un territorio a scorrimento multidirezionale - e che scorrimento! Incredibili a vedersi, i 13 livelli in perfetto parallasse fanno in pratica vergognare qualsiasi altro gioco. Difendersi dai vari attacchi comunque non poteva essere più facile. All'inizio, ma a dire il vero per quasi tutto il gioco, la forza e la velocità "bestiali" di un vostro pugno bastano a far cadere a terra il nemico con un tonfo risonante. In seguito, potete anche raccogliere pistole laser, pistole paralizzanti e jet pack che vi permettono di volare. Ma non è ancora finita con le cose da raccogliere. Sfondando con un pugno certi oggetti che si trovano sul fondale, come bare, monoliti, e scrigni, potete trovare diverse pozioni. Alcune sono buone perché aumentano la vostra energia e la potenza dei vostri pugni, altre provocano l'effetto contrario. Il problema è che hanno tutte lo stesso aspetto e l'unico modo per distinguerle è quello di provarle. Fortunatamente

In Beast non ci sono soltanto spari e pugni - raccogliete quella chiave per andare avanti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La grafica ed il sonoro lo rendono subito irresistibile. Vi terrà impegnati per un bel po', ma come tutti gli altri giochi arcade, purtroppo, non è destinato a durare in eterno.

tutte le pozioni si trovano sempre nello stesso posto. Così, dopo aver esplorato per un paio di volte ciascun livello dovreste essere in grado di ricordarvi quelle che è meglio lasciar stare.

Tutti gli aspetti grafici del gioco sono stupendi, dai fondali disegnati in modo fantastico agli straordinari sprite. E cos'altro si può pretendere, se a tutto ciò si aggiungono le dettagliatissime illustrazioni di Roger Dean? Bisogna dire però che la struttura del gioco assomiglia vagamente a quella dell'omonimo (o quasi) *Altered Beast*. Ma detto ciò, bisogna anche aggiungere che, con tutti gli enigmi da risolvere e altre cose del genere, in *Shadow Of The Beast* ci sono molte più cose da fare.

Quello che avrebbe potuto essere semplicemente un bel gioco è stato quindi trasformato in un programma eccellente soltanto perché la casa madre gli ha dedicato un po' più di attenzione. Brava Psygnosis! E anche se è leggermente più caro dei giochi che di solito comprate per il vostro Amiga, quando pensate che riceverete gratis una maglietta di Roger Dean non potete davvero lamentarvi!

Lo stupefacente scorrimento parallattico consente una rappresentazione grafica qualitativamente insuperabile.

ALL POINTS BULLETIN

La DOMARK dirama un APB a tutte le pattuglie

NELLA guerra dei coin-op, la battaglia più agguerrita si svolge fra la categoria dei giochi di guida. Chi arriva secondo non viene molto gettonato, perché gli appassionati delle corse vogliono infilare le monetine soltanto nella macchina più veloce, più nuova e più bella in circolazione. La Tengen aveva fatto una bella gara ed era arrivata prima nelle classifiche arcade con *APB* - un gioco di guida che si era servito di un pizzico di umorismo e di uno scenario da guardie e ladri per accaparrarsi l'affare delle corse su strada. Per una settimana siete l'agente Bob e dovete sorvegliare le strade del centro di una città americana arrestando più furfanti che potete. Se non volete perdere il lavoro (cioè se volete rimanere in gioco) dovete quantomeno rispettare la quota minima di criminali da arrestare assegnatavi dal computer. Questa conversione della Domark riproduce fedelmente la grafica del coin-op originale, caratterizzata da quell'atmosfera da cartoni animati che dai tempi di *Xybots* e *Vindicators* sembra contraddistinguere tutti i giochi della Tengen. Anche i colori sono molto luminosi, soprattutto nelle scene di guida e nelle sequenze degli interrogatori alla stazione di polizia.

L'azione di gioco è vista dall'alto e lo schermo è diviso in due sezioni. Nella sezione di sinistra, che occupa due terzi dello schermo, vengono visualizzate la vostra macchina e la strada a scorrimento. In quella di destra compare la tabella segnapunti, che elenca progressivamente gli arresti giornalieri, gli incassi ed il tempo rimasto per completare la quota.

La vostra auto può essere potenziata recandovi allo Speed Shop, dove potete comprare radar, protezioni blindate, freni migliori e acceleratori potenziati. Gli acquisti però devono essere pagati e per ottenere del contante dovete superare la vostra quota giornaliera di arresti.

Ad ogni arresto corrisponde un determinato incasso. Gli autostoppisti, gli ubriachi ed i piccoli delinquenti valgono pochi dollari, ma per fare veramente dei soldi, dovete dare la caccia ai veri criminali. Fra questi, i più incalliti sono Sid Sniper e Freddy Freak e occasionalmente il quartier generale diramerà a tutte le pattuglie un *APB* con l'ordine di arrestarli.

È qui che comincia il vero divertimento. Per catturare questi due malviventi, dovete innanzitutto posizionare il cursore a forma di volante sulla loro macchina e poi accendere la sirena. Non è detto però che si fermino subito, quindi dovete essere pronti ad inseguirli. Ma come vi potrà confermare qualsiasi poliziotto correre dietro a dei criminali nel centro di una città è una cosa estremamente rischiosa. Se li acciuffate siete un'eroe, ma se fate un incidente (magari ferendo qualche passante) potete aspettarvi un linciaggio (morale). Così, se durante il gioco vi capita una cosa del genere, dal vostro punteggio verranno sottratti dei punti di demerito. Fate in modo che non accada troppo spesso, altrimenti siete fritti. Comunque, arrestare i criminali è un discorso, estorcere loro una confessione è un'altro. L'interrogatorio dei malviventi è un elemento di gioco extra che conferisce ad *APB* un'altra dimensione. Per essere più precisi, questa dimensione consiste in un joystick. Più in fretta lo fate oscillare, più rapidamente riuscite a far sputare il rospo al malvivente. La velocità con la quale procedete viene indicata su un misuratore. Se non estorcete la confessione prima che arrivi il vostro capo, perdete la possibilità di ottenere i pagamenti bonus per completare la vostra quota giornaliera e una buona confessione vale quanto un'intera giornata di lavoro trascorsa ad arrestare gli ubriachi e i ladruncoli.

APB è senza dubbio un gioco divertente. La grafica, il suono e la fluidità dell'animazione raggiungono quello standard qualitativo sempre indispensabile per effettuare una buona conversione dei titoli della Tengen. La struttura di gioco non garantisce però quella longevità che i programmi per gli home-computer devono avere per giustificare il loro prezzo. Spendere 200 lire per *APB* in una sala giochi è un discorso, ma sborsare bigliettoni da mille per giocarlo su un home-computer è un altro. Se non eravate fanatici del coin-op, K vi consiglia di provarlo prima di aprire il portafoglio.

L'agente Bob ha inquadrato i malviventi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una buona conversione che vi farà divertire per un paio di settimane; dopo l'interesse precipita rapidamente.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

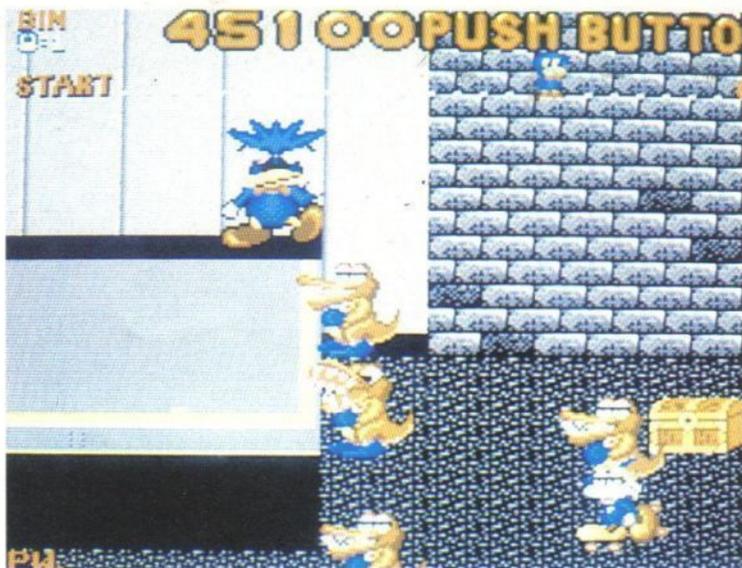
VERSIONE ATARI ST

La luminosità dei colori ha sempre contraddistinto tutti i titoli della Tengen e l'ST riproduce bene questa caratteristica della versione originale. Gli effetti sonori sono buoni - soprattutto quando accendete la sirena nel tentativo di arrestare i malviventi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 762

Avete l'imbarazzo della scelta tra i nemici da affrontare. Se non amate le teste-di-topo o i coccodrilli-pugili, potete sempre dedicarvi ai conigli rimbalzanti o alle insidiose-talpe.

PAPEROTTOLI: chi non ne resta affascinato? A Lucy certamente piacciono moltissimo. Stava proprio giocando allegramente con i suoi amici piumati Bin e Pin quando improvvisamente una grande ombra nera è apparsa sulla scena, ha intrappolato la poverina in una sfera di cristallo magica e l'ha portata via con sé fino ad Achacha. Ora, nessuna creatura palmipede degna di rispetto rinuncerebbe alla possibilità di salvare la sua amica, giusto?

Ed eccovi protagonisti della scena. Guidate Bin (e se giocate con un amico, controllerà Pin) attraverso i sei graziosi (e pericolosi) territori di Achacha. Sono luoghi malvagi, pieni di creature mostruose: teste-di-cane, teste-di-topo, conigli rimbalzanti, boxer inferociti, coccodrilli, mucche in agguato su nubi, porcellini lottatori di sumo che vi inseguono a bordo di tram stile "Vecchia Milano". E questo è solo l'inizio! A metà ed alla fine di ogni territorio vi attende un combattimento contro un peso massimo. Per esempio, nella giungla dovete sconfiggere un grosso uomo-roccia, mentre in Giappone fronteggiate un drago ed una formazione di nubi temporalesche.

DYNAMITE DUX

La nuova conversione Coin-Op della Activision è un buffo mix di picchiaduro e spara e fuggi; quali sono i risultati?

I vostri teneri paperottoli sono adepti nell'arte di rompere il naso ai nemici. Esistono due colpi basilari che potete sferrare: un pugno "semplice" capace di stendere la maggior parte dei nemici ed una "randellata" che si ottiene tenendo premuto il pulsante del joystick, e che ha effetto anche sui nemici più grossi. Fortunatamente esistono numerose armi a vostra disposizione, che potete raccogliere durante il percorso: lanciarazzi, missili guidati, lanciafiamme, rocce, bombe e pistole ad acqua. Le armi più grosse non sono sempre le migliori in certe situazioni.

Potete sparare e combattere in otto direzioni, e questa è un'ottima cosa, visto che molti nemici tenteranno di aggirarvi per prendervi alle spalle. Tutte le armi hanno comunque una durata limitata, ed il tempo della loro permanenza in gioco è mostrato sotto allo schermo principale. I paperottoli hanno una barra indicatrice di potenza per ognuna delle loro quattro vite: quando tutte le vite sono esaurite avete l'opzione di continuare il gioco sfruttando i tre "crediti"; in caso contrario, per i vostri amici palmipedi è giunta l'ora di essere serviti in tavola come zuppa.

Una conversione di un oscuro coin-op, *Dynamite Dux* è divertentissimo da giocare. Può essere frustrante quando vi imbarcate nell'impresa da soli e troverete difficoltà ad abbattere l'avversario di fine livello perché non riuscirete a sviluppare la potenza di fuoco necessaria, ma questi sono dettagli. Se adorate i giochi insoliti e piumati, avete trovato quello che fa per voi.

Ci sono due "cattivoni" per livello. Il 1º, a metà strada, è un ostacolo da non sottovalutare. Il 2º, proprio alla fine, richiede paperi con le piume quadrate per essere sconfitto.

VERSIONE AMIGA

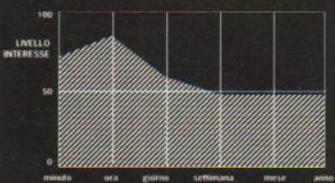
Grafica colorata da cartone animato. Ottimi accompagnamenti musicali che cambiano ad ogni livello. Quello che serve a questo punto è un gioco avvincente e divertente. La versione Amiga ha tutte queste qualità: provatela!

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 842

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un tipico gioco da cui è difficile staccarsi, con la soddisfazione iniziale presto sostituita da un meno entusiasta ma più longevo divertimento.

Come potete vedere da voi, la grafica non rende giustizia alle possibilità della macchina a 16-bit. Il sonoro è del medesimo livello.

SHINOBI

Il picchiaduro della VIRGIN è da colpire con il nunchukka?*

COME coin-op, *Shinobi* non ha agitato molto le acque. Non è servito a continuare la stirpe dei picchiaduro, né possedeva grafica, sonoro e azione travolgenti. Ma anche così, era divertente ed ecco la conversione. Come saranno le versioni per computer?

Ecco la trama. Il giorno del diploma in una scuola orientale di ninja (ovviamente segreta), fa la sua comparsa Bwah Foo, un ex-allievo diventato malvagio. Usando un pizzico della magia nera dei ninja, vi paralizza e rapisce tutti gli allievi più giovani.

Con una bella faccia di bronzo, vi lancia un ricatto: o gli mollate tutto l'oro che la scuola possiede o saranno i ragazzini a rimetterci. Purtroppo la scuola ha da poco investito tutto il suo oro. Quindi tocca a voi salvare le giovani leve; indossate l'abbigliamento da ninja, armatevi di shuriken e via.

Allo scadere del termine, riuscite ad arrivare al nascondiglio di Bwah Foo. Qui, l'azione si divide in cinque missioni, ciascuna di tre o quattro livelli a multicaricamento, popolati di sicari di Bwah Foo, di archibugieri orientali, di ninja, di personaggi che ricordano Spiderman e di guardie con lo scudo. Ad un certo punto troverete anche gli ostaggi. Quanti ce ne siano da liberare in ciascun livello è indicato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Per passare al livello successivo, dovete liberarli tutti.

Al termine di ogni missione, vi troverete a combattere contro il capo malvagio che solitamente è dieci volte più tosto di chiunque abbiate incontrato fino a quel momento. Lasciarci le penne è piuttosto facile e ringrazierete quel paio di opzioni supplementari che avete a disposizione.

Ogni sezione deve essere terminata entro un dato limite di tempo. Se ce la fate, i secondi che vi restano saranno convertiti in bonus. Potete anche procurarvi punti extra e armi più potenti (per esempio, una pistola) liberando i ragazzini. Premendo la barra spaziatrice, attiverete la vostra magia ninja - il vostro personaggio vi stupirà con le sue azioni: libera scie fumogene e si moltiplica. Funziona un po' come una bomba smart.

Se vi era piaciuto il coin-op, queste conversioni non vi diranno nulla. Dal punto di vista tecnico sono misere e i controlli sono complicatissimi. Se ce ne propongono un'altro come questo, voleranno i nunchukka!

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

La prima cosa che si nota è un suono orrendo, seguito da della grafica oscena. Gli sprite, disegnati male e animati peggio, sembrano scivolare sul suolo; gli sfondi sono scarsi e lo scorrimento avviene a scatti. Ci si può divertire per un po', ma poco.

GRAFICA	3	FATTORE QI	2
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	4

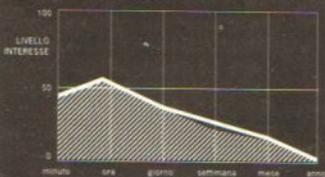
K-VOTO 392

VERSIONE C64

Questa versione è nettamente migliore rispetto a quella per Amiga. La giocabilità è superiore, lo scrolling è abbastanza veloce e la grafica dignitosa nella definizione degli sprite e degli sfondi. Il gioco, comunque non convince.

GRAFICA	3	FATTORE QI	2
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 400

CURVA INTERESSE PREVISTO

A Un po' deprimente, vero? Non c'è molto da dire, se non "Evitatelo"...

* **nunchukka: un'arma orientale in grado di causare serie ferite...Per chi non lo sapesse ancora!**

QUANDO *Popolous* venne pubblicato all'inizio di quest'anno, si beccò un K-VOTO di 963 insieme a pagine e pagine grondanti di lodi. Quello che ha fatto di Popolous il gioco più originale e clamoroso del 1989 (fino ad ora), è stato il suo felice amalgama di inventiva, originalità di grafica e sonoro e superba giocabilità.

Il gioco vi mette nei panni di un dio, ed il vostro obiettivo consiste nell'aiutare lo sviluppo del vostro popolo e nell'impedire quello di un popolo legato ad un dio rivale. Per fare ciò avete a disposizione eruzioni vulcaniche, inondazioni, terremoti e la possibilità di modificare il paesaggio. Con centinaia di mondi da conquistare, gli appassionati di *Popolous* non hanno avuto problemi ad occupare il loro tempo libero durante tutto quest'anno. Ma, presto o tardi, anche le divinità onnipotenti si trovano a corto di mondi su cui esercitare la propria autorità: una situazione capace di provocare a più di un appassionato gravi crisi di astinenza. Ma niente paura: gli aiuti sono in arrivo, e viaggiano sotto il titolo di *Promised Lands*.

Le Pianure dei Bit sembrano l'incubo uscito dalla mente di un programmatore. La terra è carta per stampante accartocciata, costellata di mozziconi di sigarette, tazzine di caffè e matite spuntate. Gli edifici più piccoli sono vecchi computer Sinclair Spectrum, che possono crescere fino a diventare massicci supercomputer modello Cray. E date un'occhiata alle bandierine...

Le Terre Buffe sono una scusa per una grafica stravagante: i vostri omini sono rimpiazzati da piccoli mostriciattoli rossi e verdi che costruiscono case estremamente bizzarre.

THE PROMISED LANDS

Non esattamente un nuovo titolo, ma certamente qualcosa che farà la gioia di tutti i fans di Popolous... Il Bene e il Male si scontrano nuovamente in questo disco di nuovi scenari della ELECTRONIC ARTS.

L'ultima produzione della Electronic Arts contiene cinque nuovi paesaggi il cui scopo è rivitalizzare gli Zeus della domenica ansiosi di nuove terre da conquistare a colpi di vulcano. Per utilizzare questa espansione caricate normalmente il gioco originale, e quindi inserite nel drive il nuovo dischetto. I mondi sono gli stessi dell'originale, da GENESIS a KI... (provate a cercarlo sul numero scorso...), ma gli scenari tipici di *Popolous* (mondo di ghiaccio, mondo desertico, mondo di lava e mondo con erba) vengono sostituiti da cinque paesaggi completamente nuovi: Rivoluzione Francese, Terra Buffa, Selvaggio West, Mondo dei Lego e le Pianure dei Bit.

Ognuno dei nuovi paesaggi presenta nuove rappresentazioni grafiche degli elementi del gioco (acqua, persone ed edifici). Così, nonostante i contorni continentali dei mondi restano gli stessi, questi ultimi hanno un aspetto completamente rinnovato; questo intervento di "cosmesi" è già di per sé sufficiente a rivitalizzare l'interesse del gioco.

The Promised Lands non contiene solo una maggiore varietà grafica. Noterete come tutti i mondi sono molto più difficili da conquistare, e perfino su GENESIS gli avversari sembrano moltiplicarsi a velocità allarmante. Così, non crediate di poter procedere da un mondo all'altro come carri armati solo perché avete già giocato il gioco una volta: la sfida è completamente rinnovata.

The Promised Lands è leggermente caro per un prodotto che rappresenta un lifting del gioco originale, ma merita un'occhiata se avete esaurito le possibilità del gioco, se avete provato tutti i codici pubblicati da K e ancora non vi siete stufati di giocare a *Popolous*.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L21000d	USCITO
AMIGA	L21000d	USCITO
Un unico disco valido per entrambi i formati		

Nel Selvaggio West prosegue l'eterna lotta tra i cow boy ed gli indiani. Le idee devono essere un po' confuse, visto che entrambi i contendenti iniziano il gioco in piccoli tepee e finiscono con il costruire fortini!

BATTLE VALLEY

La Hewson manda in campo elicotteri e carri armati

FINALMENTE uno sparatutto dove c'è qualcosina in più da fare che banalmente cercare di rimanere in vita e raccogliere armi extra.

Il mondo sta subendo un ricatto da parte di un gruppo di terroristi internazionali, che minacciano di far esplodere due missili nucleari se i loro compagni detenuti nelle carceri degli Stati Uniti non verranno rilasciati.

Il vostro compito consiste nell'eliminare i missili nascosti nella roccaforte dei terroristi, situata in mezzo al deserto, a Battle Valley.

Con un elicottero e un'unità blindata dovete sfondare le difese dei terroristi, catturarli, ed eliminare i missili.

La missione ha inizio a bordo di un elicottero che decolla dalla cupola di un edificio. Si tratta di un elicottero leggero da battaglia, simile ad un Lynx, dotato di missili molto potenti. Purtroppo non è magicamente dotato di una scorta illimitata di missili e carburante. Quindi occhio agli indicatori e provvedete a rifornirvi quando le scorte stanno per esaurirsi. L'operazione di riarmo si effettua rimanendo in quota sopra il deposito delle armi e calando una catena per recuperare una cassa di missili, issandola poi a bordo con un verricello. In seguito, vi servirete nuovamente del verricello per raccogliere un enorme profilato d'acciaio, con il quale dovrete riparare un ponte in modo che il vostro esercito possa raggiungere Battle Valley e bombardare i terroristi. Questi elementi strategici rendono *Battle Valley* uno sparatutto molto più divertente del solito, che riporta alla mente il classico *Choplifter* della Broderbund. Durante le sequenze di volo, *Battle Valley* presenta un fantastico scorrimento parallattico a tre strati: il cielo, le cime delle montagne, e il terreno si muovono con estrema precisione mentre ci passate sopra con l'elicottero.

Il vostro volo comunque termina quando sarete riusciti a riparare il ponte. A questo punto potete ritornare alla base, saltare alla guida del vostro mezzo blindato, e dirigervi verso la base dei terroristi. Questa seconda fase del gioco però, con i cingoli del piccolo carro armato che sembrano galleggiare per aria quando passano sopra uno o due tratti di terreno particolarmente accidentati, non vanta delle sequenze grafiche belle come quelle dell'elicottero. In compenso, come sparatutto è efficace quanto quello delle sequenze con l'elicottero. Prima che riusciate ad arrivare a Battle Valley per lo scontro finale, dovrete infatti distruggere un mucchio di installazioni nemiche, cercando di evitare per tutto il percorso un violento bombardamento aereo e di superficie.

Siccome i missili nucleari sono contenuti in due diversi costruzioni, dopo averne eliminato uno, dovrete tornare al Quartier Generale e prepararvi a distruggere l'altro. Se doveste perdere tutte le vostre vite prima di avere completato la missione, sullo schermo comparirà l'onnipresente fungo nucleare, accompagnato da una scritta che vi annuncia di aver fatto fiasco.

Non è per essere polemici, ma perché i programmatori amano così tanto inserire l'immagine dell'esplosione nucleare nei loro giochi? Negli ultimi sei mesi l'abbiamo vista in almeno cinque o sei giochi diversi. Cattivo gusto, o cos'altro??

Comunque a parte questa lamentela, *Battle Valley* è un arcade complesso ed impegnativo. Il fattore tempo e gli elementi strategici aggiungono a questo sparatutto fluido e colorato una dimensione di "riflessione" molto ben accetta.

L'operazione di rifornimento delle munizioni: bisogna essere ben armati per battere i terroristi.

I ponti devono essere riparati per permettere ai mezzi corazzati di attraversarli.

VERSIONE AMIGA

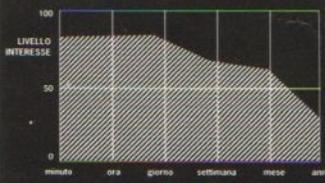
La Creative Thought ha dimostrato di conoscere perfettamente le capacità grafiche e sonore dell'Amiga. La forza di *Battle Valley* infatti sta tutta nella fluidità dell'animazione, particolarmente durante le fasi più lente del gioco che vi vedono alla guida dell'elicottero. Eccellenti gli effetti di scorrimento parallattico e gli effetti sonori delle forti esplosioni.

GRAFICA	**8**	**FATTORE QI**	**7**
AUDIO	**7**	**FATTORE GIOCO**	**8**

K-VOTO 815

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L18000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gioco arcade divertente e abbastanza impegnativo, ma una volta che sarete riusciti a sconfiggere i terroristi sarà poco probabile che vogliate continuare a giocarlo.

Strongman affronta la prima incarnazione di Nelf, il malvagio Signore degli Inferi che ha rapito la dea Atena.

ALTERED BEAST

L'Activision porta inalterato su computer il gioco della console Sega

Le forze delle tenebre si sono raccolte e Nelf, il Signore degli Inferi, ha catturato la dea Atena. Zeus, che è più o meno il capo su nel Panteon, decide che l'unico modo per affrontare quel guastafeste di Nelf è risvegliare dalla tomba un valoroso e impavido guerriero e investirlo di poteri sovrannaturali.

È qui che entrate in scena voi. Vi state decomponendo tranquillamente nella vostra tomba quando arriva Zeus, vi resuscita e vi ordina di salvargli la figlia. Iniziate come Strongman e disponete di un repertorio piuttosto limitato di mosse di attacco. Queste vengono eseguite secondo l'ormai consacrata tradizione dei picchiaduro, usando diverse combinazioni dei movimenti del joystick e del pulsante di fuoco per ottenere pugni, calci e salti.

I vostri avversari, gli scagnozzi di Nelf, vantano una lunga serie di modi di attacco, fra i quali il più singolare è quello impiegato dalle creature saltellanti delle rocce. Se non riuscite a liquidarle velocemente, vi avvolgeranno completamente il capo e vi uccideranno.

Gran parte delle creature di Nelf possono essere distrutte facilmente una volta che avete imparato la tecnica migliore per farlo. Ad esempio, la maggioranza degli avversari del primo livello può essere messa fuori uso distribuendo pugni o calci impetuosi mentre siete rannicchiati in una postazione sicura.

Alcune delle creature, una volta distrutte, depositano una sfera magica. Se la raccogliete prima che scompaia dal bordo dello schermo, otterrete poteri extra, molto probabilmente un super-pugno, che conferisce ai vostri calci e pugni una potenza speciale.

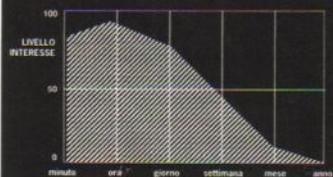
Occasionalmente, la sfera vi trasforma in una specie di bestia con poteri accresciuti rispetto a Strongman. I poteri extra che guadagnate quando siete in stato di metamorfosi diventano essenziali quando arrivate alla fine di un livello. Qui incontrate un'incarnazione dello stesso malvagio Nelf, che varia da livello a livello. Nelf richiede diverse tempeste di colpi per scomparire e passare al livello successivo e, mentre cercate di liquidarlo, venite bombardati da una sfilza di cattivi, intenzionati a distruggervi.

Se poi riuscite a completare un livello, prima di passare al successivo, venite purtroppo privati di tutti i poteri eventualmente acquistati. Questo significa che iniziate tutti i livelli come Strongman, senza super-pugni, e che dovete ogni volta riguadagnarvi i poteri extra.

Il coin-op originale della Sega non era, bisogna ammetterlo, fra i giochi più formidabili prodotti di recente da questa società, ma aveva la virtù di essere molto giocabile e non troppo difficile da affrontare. Questa prima conversione di classe condivide le stesse qualità. Certo non apre nuovi orizzonti, ma sia la grafica che il sonoro sono stati realizzati in modo competente e l'azione di gioco è superba.

Il gioco dà forse il meglio di sé nel modo per due giocatori, ma anche se giocate da soli vi ritroverete a fare grandi progressi dopo un po' di pratica.

Se non vi piacciono i picchiaduro, non è roba per voi. Se invece vi è piaciuto l'arcade originale, non rimarrete delusi dalla stupefacente conversione dell'Activision.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una buona conversione, di cui però dovreste stancarvi abbastanza presto.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
C64	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Niente che abbia richiesto grandi sforzi all'Amiga, ma è comunque un buon gioco. In termini di azione di gioco, è superiore al fratello *Shadow of the Beast* della Psygnosis, sebbene questo vanti audio e grafica migliori. Nel complesso, un buon acquisto, se vi piace il genere.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 3
AUDIO 6 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 825

EYE OF HORUS

Il design degli amuleti si rifà direttamente ai reperti archeologici del British Museum. L'ottima qualità di quest'avventura/spara-tutto segna alla grande il ritorno della Denton.

La LOGOTRON sbarca nell'Antico Egitto

LA DENTON Designs ha realizzato per la Logotron questa avventura dinamica con sequenze sparatutto, pescando a piene mani nelle ricche acque della mitologia egiziana. L'eroe della storia è Horus, un'antico dio egiziano, solitamente rappresentato come un uomo con la testa di sparviero. Set è lo zio di Horus e il fratello del buon re Osiris. Consumato dall'invidia, Set uccide il re, poi lo squarta in sette pezzi che dissemina in un antico sepolcro.

A questo punto la storia lascia il posto al gioco. Voi interpretate Horus e lo scopo è quello di eliminare il vostro crudelissimo zio. Per far ciò, dovete trovare i sette pezzi del cadavere paterno e rimetterli insieme. Una volta rimesso insieme il corpo, gli dei vi daranno i poteri extra per sconfiggere Set. La vostra natura divina si manifesta nella capacità di trasformarvi da uomo a sparviero o viceversa schiacciando un semplice tasto.

La prima cosa che vi colpisce è l'efficacia dell'ambientazione scenica. Il sonoro e la grafica delle numerose stanze del sepolcro ricreano infatti alla perfezione l'atmosfera da antico Egitto. Il secondo aspetto positivo del gioco è la possibilità di avere su schermo la mappa aggiornata dei vostri percorsi. I puristi (e il redattore delle pagine TNT di K) potrebbero obiettare che questo rovina tutto il divertimento, ma secondo noi la mappa rende il gioco immediatamente più appagante senza per questo togliere niente al fattore impegno. Siccome lo stile dei giochi continua ad evolversi, era proprio ora che avvenisse qualcosa anche per l'interfaccia utente e questa mappa di aggiornamento su schermo, perlomeno, è un inizio. Perché dobbiamo usare carta, penna, e compasso, quando ci troviamo nell'era del computer?

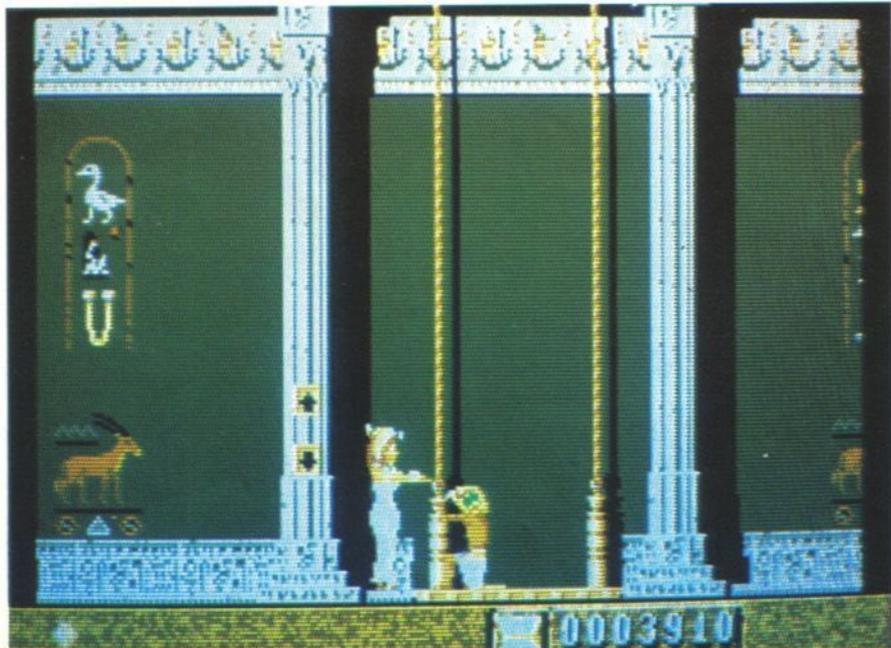
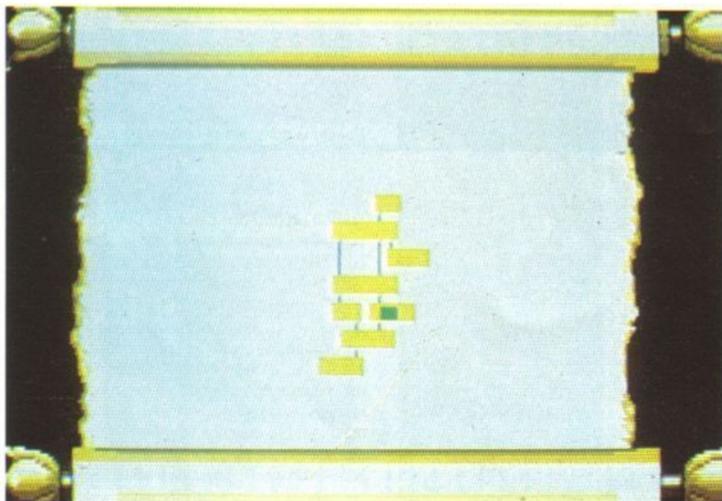
Ci sono trenta amuleti, ma Horus può trasportarne soltanto sette alla volta.

Comunque, prima di utilizzare la mappa dovete trovare l'amuleto giusto. La cosa non è semplice, poiché ce ne sono circa trenta tipi diversi sparsi in tutte le stanze dei sepolcri e Set si diverte a nasconderne parecchi per rendere il vostro compito ancora più difficile. Ad ogni amuleto corrisponde un potere diverso e, se volete portare a termine la vostra missione, dovrete imparare ad usarli tutti.

Le istruzioni vi spiegano soltanto i poteri di alcuni amuleti, ma per quanto riguarda gli altri dovete sbrigarvela da soli. Come in tutte le avventure arcade, Horus può trasportare solo sette oggetti alla volta - quindi è molto importante che stabiliate l'ordine di importanza degli amuleti. La mappa naturalmente è essenziale, e anche le armi-extra sono estremamente utili. Con l'amuleto Rana, Horus acquisisce una nuova vita.

Gli amuleti migliori da cercare sono comunque quelli che servono a convocare le altre divinità. Con l'amuleto Cuore si può chiamare la dea Isis (moglie di Osiris e madre di Horus). Isis appare circondata da una luce tremolante e trasporta qualsiasi pezzo del corpo di Osiris che avete raccolto fino a quel momento nella sua camera sepolcrale. Dovete chiamarla tutte le volte che trovate un pezzo del cadavere, poiché non potete tenerne più di uno con voi finché non li avete rimessi tutti insieme. Questa di Isis è una trovata simpatica - vi fa sentire come se foste veramente protetto dagli dei.

Un'altra divinità che potete far scendere dal cielo è Anubis - il dio della morte. Anubis vi aiuterà nel conflitto finale con Set.

Non crediate ad ogni modo che questa sia un'altra delle solite avventure arcade. Durante tutto il gioco, l'azione

La dea Isis appare per riportare un pezzo del corpo di Osiris nella camera della sepoltura.

Il computer disegna la mappa dei percorsi. Perché non succede anche in tutte le altre avventure?

è ravvivata da formidabili elementi spara-tutto. Horus è armato con delle frecce di papiro che lancia con il becco contro gli amuleti cattivi, cioè quelli richiamati in vita da Set. Questi amuleti cattivi girano per il sepolcro e tutte le volte che ne incontrate uno la vostra energia diminuisce.

Rispettando la filosofia degli attuali sparatutto, anche in *Eye of Horus* determinati poteri-extra possono moltiplicare la velocità di sparo iniziale da 1 a 4 volte. C'è perfino un satellite sul tipo di quello di *R-Type*, ma in questo caso si tratta di un piccolo sparviero che vola a fianco di Horus lanciando frecce contro gli avversari. Un'altro amuleto vi consente di avere un'arco costante di fuoco, praticamente indispensabile quando vi trovate nelle camere più toste. Infine, ci sono degli amuleti tipo "bombe smart", ma come sempre possono essere usate solo con parsimonia.

Le camere sono collegate da una rete di ascensori. Per poterli utilizzare, Horus deve posarsi a terra e trasformarsi nuovamente in essere umano. In alcuni casi però, per farli funzionare può anche aver bisogno di una delle chiavi disseminate nelle camere. Questi ascensori sembrano l'unica pecca del programma, e non solo perché sono anacronistici e starebbero meglio in un grande magazzino alla moda che nell'antico Egitto. Soprattutto perché rallentano la giocabilità. È molto facile, infatti, che vi capiti inavvertitamente di attivare l'ascensore mentre intendevate trasformare nuovamente Horus in sparviero. La cosa è peggiorata ulteriormente dal fatto che mentre l'ascensore è in funzione, il computer disegna la camera successiva - quindi possono trascorrere parecchi secondi prima che l'ascensore si fermi, e l'intero procedimento ve lo dovete sorbire anche per tornare indietro.

Nell'insieme, comunque, Eye vanta una struttura di gioco disciplinata. I programmatori rimangono ancorati al tema della mitologia egiziana (a parte quegli ascensori) resistendo alla tentazione di mettere alieni qua e là soltanto perché c'è ancora spazio in memoria o perché essendo autori originali devono fare qualcosa di strano.

La cosa più importante di tutte forse è che in *Eye of Horus* le sequenze arcade e quelle di strategia sono perfettamente bilanciate. Il modo di portare a termine la missione non è prestabilito e questo evita la noia di dover tornare indietro a prendere gli oggetti per accedere a quella parte del gioco che dev'essere ancora risolta.

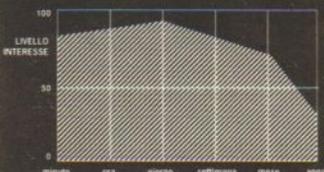
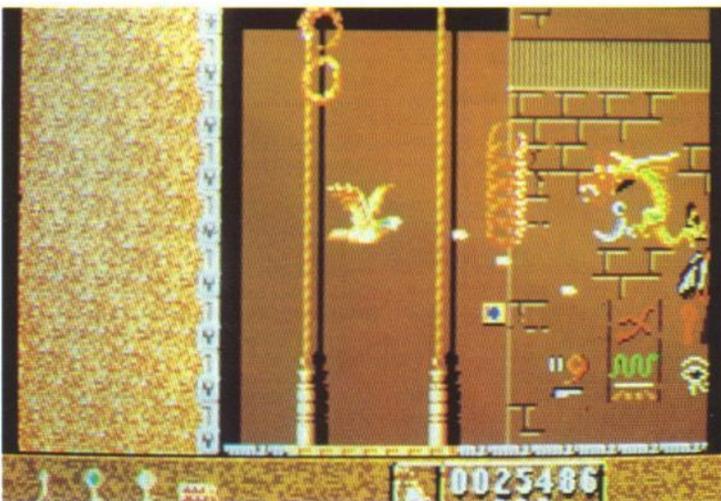
Nonostante tutta questa cura, *Eye of Horus* non apre nuove strade. Ricorda un po' i titoli della Ultimate per Spectrum e C64. Quei giochi però erano eccezionali e il confronto è tanto lusinghiero quanto critico. Eye però è la prima vera avventura dinamica programmata in modo eccellente e disegnata con gran cura mai apparsa sulle macchine a 16-bit - ed anche con qualche intermezzo d'azione sparatutto. Non c'è ragione per cui la Logotron non debba lanciare un'intera serie di questi giochi come fece a suo tempo la Ultimate.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
C64/128	L29000c • L39000d	USCITO
IBM PC	L69000d	IMMINENTE

ST VERSIONE

Il gioco scorre come il velluto in quattro direzioni. La Logotron merita i complimenti per l'opzione che consente di ascoltare gli effetti sonori e la musica simultaneamente. È stupendo non dover scegliere gli uni o l'altra. La musica egiziana inoltre aggiunge atmosfera al gioco, che sfrutta bene le capacità sonore e grafiche dell'ST.

GRAFICA 8 FATTORE QI 8
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 885

CURVA INTERESSE PREVISTO

Più lo giocate, più vi entusiasmerà. E quando avrete risolto tutti gli enigmi, gli elementi sparatutto manterranno vivo il vostro interesse.

Faccia a faccia con il dio-serpente Set. Avrete bisogno di tutti i vostri poteri extra per ucciderlo e vincere di conseguenza il gioco.

DENTON REVIVAL

Le case di software sono come le riviste. Possono diventare popolari in un attimo e ricadere nell'anonimato con altrettanta rapidità. Al momento i nomi che vanno per la maggiore sono The Bitmap Brothers (*Xenon I, II* e *Speedball*), Argonaut (*Starglider I, II* e *Afterburner*) e Graftgold (*Uridium, Flying Shark* e *Rainbow Island*). In passato, con giochi come *Shadowfire, Frankie Goes to Hollywood, Gift From the Gods* e molti altri successi, la Denton Design era stata la più famosa di tutte. *Eye of the Horus* ha tutte le carte in regola per riportarla subito ai primi posti nella classifica della popolarità.

Il tipico avversario di fine livello. Sia per i buoni che per i cattivi, due teste sono meglio di una.

Questo vi consente di collaborare o competere con un amico. Il gioco ricorda un po' *Blood Money* e, come nel gioco della Psygnosis, sembra che l'opzione per giocare in simultanea non sia proprio ben calibrata. Combattendo da soli si farà esattamente lo stesso sforzo. Quella possibilità in più serve unicamente a non farvi cestinare il gioco troppo presto.

Il vostro armamentari consiste un due laser, ottimi contro i singoli alieni, ma poco efficaci quando vi trovate in uno schermo pieno di alieni malintenzionati che vi sparano tutti insieme missili autocercanti. Per fortuna, si possono raccogliere armi dalla forma di palle da cannone ben più micidiali. Ce ne sono di dieci tipi che comprendono oltre alle armi anche i punti bonus, la velocità aggiuntiva ed una vita extra. Le palle di cannone si ottengono sparando a delle piccole creature munite di artigli o contro

GEMINI WING

Divertimento per due, con il nuovo sparatutto della VIRGIN MASTERTRONIC...

"MUORI sporco alieno mutante". Ecco riassunta la filosofia dell'ultimo sparatutto della Virgin Mastertronic. Le orde aliene se la sono presa un attimo perché il SoonDay Spirit ha calcato la mano, pubblicando un'edizione diffusa in tutta la galassia con il titolo di testa menzionato all'inizio.

Di conseguenza, i soliti proverbiali mostriciattoli verdi sono determinati (e chi può dargli torto?) ad annientare gli abitanti di quell'insignificante pianeta verde e azzurro dove ha avuto origine tutto quanto.

In qualsiasi periodo precedente, beh, sarebbe stata una vera catastrofe ma, per fortuna, i nostri bravi vecchi progettisti di armi hanno appena messo a punto il progetto Gemini Wing. Questo sistema d'arma, montato, per ora, solo su un paio di apparecchi, consiste in una gamma di mezzi d'offesa superpotente, che vanno dalle triple sfere di fuoco al potentissimo tergicristallo. Impressionante, vero?

Ed ecco trovato il pretesto per uno dei soliti giochi a scorrimentio verticale, con gli alieni fatti a polpette, la raccolta degli extra ed i mal di testa da infliggere ai vari guardiani di fine livello. Familiare, vero? Già; tutta roba vista in precedenza, e quindi come si piazza *Gemini Wing* rispetto agli altri sparatutto?

Come suggerisce il titolo, c'è l'opzione per giocare contemporaneamente in due persone.

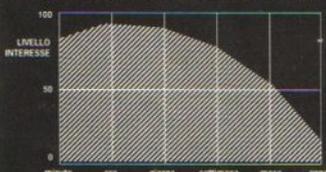
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Nulla di cui lamentarsi, scorrimento morbido, grafica ottima e una colonna sonora così ben fatta che vi spinge ad alzare il volume invece di abbassarlo come avviene di solito con questi giochi. Nulla di nuovo, ma comunque un'ottima realizzazione.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 760

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ragionevolmente divertente, anche se non ha nulla per tenere desta a lungo la vostra attenzione.

i "Bringers", di dimensioni ben maggiori. Questi ultimi si portano dietro otto palle che se colpite, vi daranno le opzioni disponibili.

Si possono portare fino a dieci palle contemporaneamente. Le prime tre viaggiano nella scia del vostro mezzo, mentre le altre sette vengono visualizzate in un piccola finestra sul lato del video. Se vi trovate in una situazione particolarmente difficile, potete sempre prendere le palle dell'altro giocatore entrando nella sua scia e (vergogna!) lasciandolo in una brutta situazione.

Le palle di cannone vengono attivate una per una, tenendo premuto e poi rilasciando il pulsante di fuoco. Pensate alla soddisfazione di annientare con un muro di fuoco un'orda di alieni che, privi di qualsiasi sospetto, si preparano a farvi la festa. Però, può diventare una vera frustrazione sapere che avete l'arma giusta in quinta posizione, e che, prima di poterla usare, bisogna sprecare le quattro precedenti.

La grafica è piuttosto gradevole e gli sprite sono vari e ben animati, ma non aspettatevi lo scorrimento parallattico di *Xenon II*. L'aspetto migliore del gioco è la colonna sonora, decisamente più corposa e molto meno ripetitiva di quelle solitamente utilizzate negli sparatutto. Se già possedete una buona collezione di programmi di quel genere, *Gemini Wing* non offre certo nulla di nuovo, ma se vi attira l'opzione per due giocatori, e trovate *Blood Money* o *Forgotten Worlds* della US Gold troppo complicati, dateci pure un'occhiata.

NUOVE VERSIONI

K PROVA LE NUOVE VERSIONI PER IL VOSTRO COMPUTER...

AMIGA

3D POOL

Microprose, L39000. Versione ST recensita su K6, K-Voto: 839

Tutti i precedenti simulatori del tavolo verde sono sempre stati limitati dalla rigida visualizzazione del gioco. La Microprose invece offre al giocatore la possibilità di impostare il tiro osservandone quasi tutte le angolazioni possibili grazie ad un'esclusivo sistema 3D che ruota il tavolo attorno alla palla bianca.

3D Pool comprende quasi tutti i vari aspetti del gioco del biliardo versione inglese o pool: potete effettuare tiri a effetto, dare il colpo sotto o in testa, potete giocare di sponda e variare la potenza e l'angolazione del tiro. In pratica c'è tutto. Vi ci vorrà però un po' per farci la mano perché non potete allineare la palla con la stecca (dovete servirvi del mirino a croce posizionato sulla palla bianca), ma alla fine sarete ricompensati dalla libertà di azione che ciò consente. Comunque, dovrete giocarlo a lungo prima di riuscire a sconfiggere il primo avversario - quindi non siate impazienti!

L'azione di gioco è identica a quella dell'ST. L'Amiga ha in più soltanto qualche suono campionato che riproduce gli applausi o i fischi degli spettatori, ma la cosa non incide sulla struttura del gioco. Si tratta di una buona simulazione: non ha tanti fronzoli, ma dovrebbe piacere agli appassionati del tavolo verde anche se la struttura di gioco non presenta nessuna innovazione di rilievo rispetto ai primi computer-giochi del genere apparsi già nel 1983 - d'altro canto sono proprio le regole del gioco originale che rendono praticamente impossibile qualsiasi modifica.

■ **K VOTO: 725**

F16 COMBAT PILOT

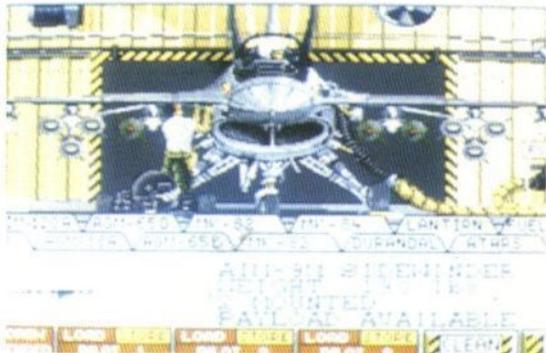
Digital Integration, L59000. Versione PC recensita su K6, K-Voto: 952

Gli appassionati delle simulazioni di volo che possiedono un Amiga possono tirare un sospiro di sollievo. La Digital Integration, maestra nelle simulazioni, ha finalmente pubblicato *F-16 Combat Pilot* anche per la loro macchina, e fra tutte le versioni disponibili, questa è senza dubbio la migliore.

In quest'ultimo capolavoro della DI vi ritrovate nella cabina di guida dell'ultra-sofisticato *F-16 Fighting Falcon*. Il vostro compito consiste nel portare a termine cinque missioni, che vi offrono l'opportunità di conoscere le molteplici capacità dell'F-16. Queste missioni sono: Scramble (intercettazione aerea), Hammerblow (offensiva controaerea), Deepstrike (incursioni di disturbo), e Tankbuster (attacco a terra). Una volta terminate le missioni, potete prendere parte all'operazione Conquest, che è a una campagna bellica vera e propria.

Esiste anche un'opzione che vi consente di fare addestramento sperimentando il volo, gli atterraggi, nonché tutte e cinque le missioni. Se non conoscete il gioco, vi conviene sfruttare appieno questa opzione di allenamento prima di cimentarvi sul serio anche in una sola missione.

Infatti, il Falcon è, per molti aspetti, un'aereo piuttosto ingannevole. Prendere quota è incredibilmente facile e in un battibaleno sarete in grado di effettuare loop, giri della morte o qualche altra acrobazia aerea. L'aereo inoltre ha una stabilità straordinaria ed i suoi sistemi computerizzati di volo tendono ad evitare che commettiate degli errori. Detto ciò, bisogna però aggiungere che l'atterraggio è una manovra notevolmente complessa e ci vorranno parecchie ore di pratica prima che l'impariate. Inoltre, vi renderete conto che fare le acrobazie aeree non è tanto semplice quando avete un paio di Mig alle calcagna.

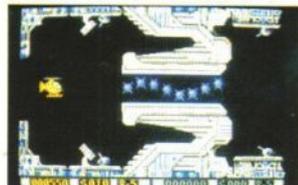
La cosa che risulta subito chiara non appena si vola sul Falcon è il realismo raggiunto dal programma. Come negli altri simulatori di volo della Digital Integration, gli sfondi non sono molto dettagliati quando volate ad alta velocità, ma in compenso vi sembra proprio di essere dentro la carlinga di un'aereo. L'attenzione ai particolari, che contraddistingue i prodotti della DI, non viene certo a mancare in questo gioco. Volete vedere chi vi sta attaccando di fianco, o volete darvi un'occhiata alle spalle per localizzare quel Mig che è comparso sul vostro radar? Con questo simulatore non c'è problema: per ottenere una visione globale dell'azione è sufficiente schiacciare un semplice tasto.

Come se tutto ciò non bastasse, potete anche salvare le registrazioni effettuate sul giornale di bordo per le partite successive, creare la vostra configurazione di armi (anche questa può essere salvata) e determinare le condizioni del tempo. Se poi non siete ancora soddisfatti, che ne dite della possibilità di scontrarvi faccia a faccia con un amico collegandovi alla sua macchina via modem o collegamento seriale?

Lo sviluppo di *F-16 Combat Pilot* ha richiesto l'equivalente di nove anni uomo di lavoro e solo giocandolo potete rendervi conto dello standard qualitativo di questo prodotto. Considerando che il prezzo equivale a quello di molti giochi qualitativamente inferiori, F-16 rappresenta anche un ottimo investimento. Se siete degli esperti di simulatori di volo, questo è un pezzo essenziale da aggiungere alla vostra collezione. Se invece ne state semplicemente cercando uno qualsiasi per rendere più completa la vostra libreria, questo è quello giusto da comprare.

■ **K VOTO: 970**

ST

BLOOD MONEY

Psygnosis, L59000. Versione Amiga recensita su K8, K-Voto: 732

Dopo aver combattuto contro i "cattivi" di *Menace*, pensavate giustamente di prendervi qualche giorno di ferie. E qual'è il modo migliore di trascorre una vacanza, se non quello di partecipare a un safari a caccia di animali extraterrestri? Beh, è proprio quello che la Psygnosis ha in mente per voi: quattro mondi di morte, distruzione e olio abbronzante. La situazione è questa: là fuori c'è una giungla e siccome è popolata di belve pronte a farvi a pezzi, avete bisogno di armi. Su ciascun mondo ci sono perciò diversi negozi in cui potete acquistare parecchie cosine utili, come cannoncini a tre direzioni di fuoco, bombe, vite-extra, ecc. - tutti questi oggetti però costano. Come trovare i soldi? È ovvio... uccidendo gli alieni!

La versione ST di *Blood Money* però è leggermente più semplice di quella spacca-joystick dell'Amiga e la giocabilità risulta decisamente migliore. Anche se la musica e gli effetti sonori non sono niente di speciale e lo schermo si muove un po' a scatti, la struttura di gioco è avvincente. Vale la pena darci un'occhiata.

■ **K VOTO: 740**

MENACE

Psyclapse, L49000. Versione Amiga recensita su K1, K-Voto 678

Trattandosi di un gioco Psyclapse, un'etichetta della Psygnosis, la grafica di *Menace* è superiore a quella che di solito si riscontra su altri giochi per il PC. D'altro canto, però, in *Menace* non c'è niente che non abbiate già visto negli altri sparatutto. Siete un combattente solitario che deve cercare di distruggere i sei diabolici dominatori del pianeta Draconia. Ognuno di essi si trova in uno scenario differente e voi dovete affrontarli in successione.

Inizialmente la vostra navicella dispone soltanto di scudi e di una potenza di fuoco relativamente poco sofisticata. Una miriade di forme di vita aliene non vi lascia un attimo di tregua e quando vi scontrate con esse l'energia dei vostri scudi diminuisce. Se si esaurisce del tutto il vostro mezzo viene distrutto. Fortunatamente, la vostra potenza di fuoco può essere migliorata con l'ormai vetusto metodo della raccolta dei "gettoni", che appaiono quando si distruggono tutti gli alieni di un'ondata.

Quando fate esplodere l'ultimo alieno, questo deposita sul campo di gioco una tavoletta di forma oblunga. Volandoci sopra ottenete mille punti bonus, ma se avete tempo per bombardarla si trasforma in qualcosa di più utile, come un cannoncino, un laser o altri scudi. Queste armi-extra per di più sono essenziali, perché negli ultimi scenari del gioco gli avversari non vi concedono un grosso margine di errore e quindi avete bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Alla fine di ogni scenario trovate ad attendervi i soliti guardiani di fine livello. Questi hanno un punto debole che, se colpito per un numero sufficiente di volte, li fa esplodere. Sfortunatamente, le cose vengono ulteriormente complicate dal fatto che dovete cercare di evitare l'incredibile quantità di missili che questi "cattivoni" continuano a lanciarvi contro. Comunque, se riuscite a distruggere il vostro avversario potete accedere al livello successivo.

Benché non sia innovativo, *Menace* è uno sparatutto per PC giocabile e avvincente e certamente non sfigurerà nella vostra collezione.

■ K-VOTO: 625

MICROPROSE SOCCER

Microprose, L59000. Versione C64 recensita su K3, K-Voto: 915

Negli ultimi mesi sono usciti un sacco di giochi di calcio per 16-bit, alcuni veramente atroci, altri ottimi. Fortunatamente *Microprose Soccer* rientra in quest'ultima categoria. Anche se adesso *Kick Off* della Anco gli fa probabilmente le scarpe, la prima versio-

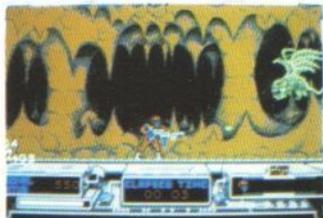
ne di *Microprose Soccer* per il C64, uscita a febbraio di quest'anno, aveva preso 915. Ed era un K-Voto ben meritato. All'epoca infatti si trattava del migliore simulatore di calcio disponibile sul mercato.

Questa conversione per PC ha mantenuta intatta la superba giocabilità della versione originale. La visione dall'alto del campo è sfruttata molto bene e vi consente di vedere in qualsiasi momento chi controlla la palla, permettendovi inoltre di calciare in molti modi diversi, che vanno dalle sforbiciate ai vari tipi di tiri ad effetto. Il sonoro del PC purtroppo è purtroppo piuttosto forzato e fa da sottofondo alla partita. Questa versione presenta tuttavia delle trovate molto piacevoli. L'azione del gol, ad esempio, viene rivista alla moviola proprio come alla "Domenica Sportiva", con tanto di riavvolgimento dell'ipotetico nastro.

Il gioco si avvale di due serie di regole: quelle della FIFA e quelle del calcetto americano a sei giocatori per squadra. Potete partecipare al Torneo Internazionale Microprose, al Campionato del Mondo, al Campionato della Lega o fare una partita contro un amico.

Potete giocare sia con la tastiera che con il joystick, ma non vi consiglio di scegliere la prima opzione, se non siete incredibilmente abili a muovere le dita! La struttura di gioco tende a essere veloce e movimentata da un sacco di goal, anche se una partita dura al massimo dodici minuti.

Chi possiede un PC e voleva un gioco di calcio elettronico non ha più bisogno di cercarlo. *Microprose Soccer* ha vinto la partita.

■ K-VOTO: 900

BAAL

Psyclapse, L49000. Versione ST recensita su K5, K-Voto: 726

Seguendo la migliore tradizione dei vecchi racconti dell'orrore, un incauto archeologo rimuovendo il basamento di una colonna antica libera una creatura diabolica che era rimasta sepolta per migliaia di anni. Il demone Baal si impossessa di una macchina bellica segretissima, con la quale intende dominare il mondo. Immediatamente viene creata una squadra di esperti, denominata i Guerrieri del Tempo: il loro obiettivo è di trovare e distruggere Baal, recuperando la macchina del tempo.

In pratica *Baal* è un attraente gioco di piattaforme. Voi controllate i guerrieri del tempo e dovete condurli nel nascondiglio di Baal, che naturalmente è pieno di subdole trappole e di mostri. Le soluzioni per superare alcuni ostacoli sono piuttosto difficili e questo fa sì che il gioco non si riduca ad una semplice azione con salti e spari. Per progredire più velocemente potete raccogliere anche delle armi-extra, che tra l'altro si riveleranno utilissime nel nascondiglio del nemico - piuttosto grande e irto di insidie.

Come in tutti i giochi della Psyclapse, la fantastica animazione dei personaggi è completata dai fondali multi-strato disegnati benissimo. La grafica e la giocabilità di questa versione equivalgono a quelle dell'Atari. Non si tratta certo del gioco più originale del mondo, ma vi offre un divertimento più duraturo rispetto a tanti altri prodotti del genere. Un buon acquisto.

■ K-VOTO: 700

AMIGA / ST

GAMES: SUMMER EDITION

US GOLD L29000 Versione C64 recensita su K1, K-Voto:753

La Epyx, maestra nelle simulazioni sportive, ci propone ancora una volta "un gioco smanetta-joystick". Questa volta la scena è ambientata alle Olimpiadi di Seul del 1988 e, anche se la cosa è totalmente irrilevante, sembra che il gioco sia sostenuto ufficialmente dalla squadra olimpica americana. Gli eventi in cui potete competere sono otto: gare di velocità in bicicletta, i 400 m a ostacoli, le parallele asimmetriche, gli anelli, il salto con l'asta, il tiro con l'arco, il lancio del martello e le gare di tuffi.

Rispetto a molti giochi per ST e Amiga, qui gli sprite sembrano un po' legati nei movimenti, ma la superba grafica tridimensionale dei fondali compensa abbondantemente questa pecca. La dimostrazione più efficace la si ha con la fantastica zoomata dello stadio alla fine della sequenza iniziale.

Alcuni sport sono facili da imparare, ma i tuffi, gli anelli e le parallele richiedo un'abilità che si acquisisce soltanto dopo parecchie ore di pratica. La cosa però non è un problema, poiché potete esercitarvi liberamente in qualsiasi disciplina prima di partecipare alle competizioni ufficiali.

Questo gioco, il migliore realizzato finora dalla Epyx, piacerà a tutti gli appassionati delle simulazioni sportive.

Tutti gli eventi s'imparano facilmente ma sono abbastanza impegnativi da mantenere vivo l'interesse per un bel po' e le cerimonie di consegna delle medaglie sono una piacevole sorpresa. Un "must" per gli atleti del joystick.

■ **K VOTO: 800**

HILLSFAR

US Gold, L49000. Versione C64 recensita su K7, K-Voto: 732

Hillsfar è un'altro gioco SSI/TSR della serie Advanced Dungeons and Dragons. Dopo l'abominevole nenia che fa da sottofondo allo schermo del titolo, vi viene presentata una serie di opzioni "Camp", che vi consentono di caricare e salvare i personaggi, o di crearne di nuovi.

Una volta scelto il personaggio che volete interpretare, il gioco inizia con una cavalcata verso la città di Hillsfar. Durante questa sequenza in stile arcade voi controllate la velocità ed i balzi del vostro cavallo. Per raggiungere la città tutto d'un pezzo, dovete infatti saltare tutti gli oggetti sparsi sul percorso.

Quando arrivate a destinazione, siete libero di perlustrare la città in lungo e in largo e potete intraprendere qualsiasi missione che vi può capitare nel corso della vostra esplorazione. Un'altra sequenza arcade molto bella la si ha entrando nell'arena, dove il gioco si trasforma in una sorta di primordiale combattimento.

La veduta in 3D (con relativa mappa) si trasforma in una prospettiva dall'alto alla Gauntlet non appena entrate in un edificio. Qui potete effettuare ulteriori perlustrazioni, aprendo gli scrigni e cercando di evitare le guardie e le trappole nel pavimento.

La grafica e la giocabilità di *Hillsfar* sono buone, ma la struttura di gioco non è tale da renderlo divertente a lungo.

■ **K VOTO: 750**

SPECTRUM +3

APB

DOMARK, L15000. Versione ATARI ST recensita su K11, K-Voto:762

L'originale *APB* era uno di quegli arcade non molto avanzati per quanto riguarda grafica e sonoro, ma con un grado di giocabilità eccezionale. I coloratissimi sprite in stile cartoni animati e la facilità con la quale s'imparava a giocarlo gli conferivano una capacità di richiamo immediata, superiore a quella di tanti giochi da bar molto più sofisticati. La trama delle versioni per home computer è identica a quella del coin-op: interpretate l'agente Bob e dovete vigilare il centro di una città cercando di raggiungere la quota di arresti assegnatavi. Mentre pattugliate le strade a bordo della vostra macchina, arrestando soltanto qualche piccolo delinquente, vi può capitare di ricevere via radio l'ordine di arrestare un vero e proprio criminale. Se ci riuscite, dovete portarlo in centrale ed estorcergli la confessione.

A confronto con la conversione per l'Atari ST, che ha mantenuto l'ottimo livello di animazione del coin-op originale della Tengen, questa versione è un fallimento. Anche se gli sprite sono disegnati e animati bene, il palcoscenico monocromatico dello Spectrum li fa sembrare spenti e privi di vita, rendendo il gioco molto meno interessante.

Ciononostante, la giocabilità è buona ed i possessori dello Spectrum che andavano matti per il coin-op originale non dovrebbero avere difficoltà a sopportare la grafica poco adeguata. Tuttavia, non è un gioco destinato a durare a lungo.

■ **K VOTO : 680**

ST

TV SPORTS: FOOTBALL

Cinemaware, L59000. Versione Amiga recensita su K4, K-Voto: 892

L'ST ha senza dubbio la sua buona parte di simulazioni sportive, e non poche sono quelle riguardanti il gioco del calcio. Le simulazioni di football americano non sono altrettanto numerose, ma l'attesa degli amanti della palla lunga un piede è terminata: finalmente il gioco della Cinemaware è uscito anche per 'ST. Se conoscete già il software interattivo della Cinemaware, non vi sorprenderà apprendere che i risultati grafici sono eccezionali. Il campo di gioco è visto dall'alto in prospettiva 3D dal lato dell'attacco, ma per i calci piazzati potete avere la stessa visuale del tiratore. In più ci sono alcune sequenze "televisive", che compaiono prima della partita o all'intervallo.

Dal menu principale potete vedere il calendario e la classifica oppure giocare le partite amichevoli o cominciare un campionato. Esiste anche un'opzione di allenamento, che vi consente di allenarvi con gli schemi di gioco della difesa e dell'attacco e di esercitarvi nei punt e nei calci piazzati. Quando vi sentirete abbastanza sicuro, potrete affrontare una partita vera e propria. Per ogni Down avete a disposizione pochi secondi per chiamare gli schemi prima che appaia lo schermo del campo. Durante la partita, il computer controlla tutti i giocatori, ad eccezione di quello che controllate voi e di quello che eventualmente controlla un vostro amico. Il programma è "intelligente", nel senso che il computer lentamente impara il vostro modo di giocare e cerca di emularlo.

Se volete guardare la tattica di una delle squadre che affronterete, diciamo, la prossima giornata, dovete ordinare al computer di rimandare la partita. Infatti il computer normalmente gioca tutte le partite della lega simultaneamente e voi non potreste vedere quella che vi interessa essendo già impegnato con la vostra squadra.

Il gioco piacerà moltissimo agli appassionati di football americano, ma anche se siete un principiante non preoccupatevi. Non è troppo difficile: il programma comprende un manuale con le regole del gioco e il computer può essere lasciato agire da solo, il che è bello da vedere e serve per imparare. Da comprare subito.

■ **K VOTO: 900**

http://speccy.altervista.org/

PC HARDCARDS!

At possibly the lowest prices in the World!

NEW

NEW

NEW

ALL MODELS INCLUDE MANUAL OR INSTALL DISKETTE TELEPHONE SUPPORT FITTING FEE £15

PER IL TUO PC MS-DOS O AMIGA 2000 IN MODO JANUS

30 millisecondi - RLL - Meccanica MINISCRIBE, CONTROLLER WESTERN DIGITAL
20 Mb = Lit. 599.000
30 Mb = Lit. 759.000
40 Mb = Lit. 899.000

AMIGA SELECTOR (NOVITÀ ASSOLUTA)
(UN'ALTRA ESCLUSIVA NEWEL) L. 99.000
Ora che inizia l'abbondare di periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la NEWEL ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, Digiview, Videon) Digitalizzatori audio (EasySound, ProSound..) ed altri access
ori come AmigaFax e naturalmente le stampanti. Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è anche molto utile come prolunga di circa 40 cm. della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!!!

MINI-GEN PAL AMIGA
per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc. Funziona con tutti gli amiga ed è compatibile con programmi come TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri. Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare.
L. 339.000

PAL GENLOCK 2.0
Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni.
da L. 399.000

"GEN 2" PROF. GENLOCK BROADCASTING
(NOVITÀ NATALE '89)
Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante, fino ad oggi per avere un Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
L. 1.699.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500 & 1000
Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della nuova generazione usano i nuovissimi chip da 1 MBit!, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 ad 8 MB.

VERSIONE INTERNA PER AMIGA 500 da 512K L. 240.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A500 da 1 MB. L. 690.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A500 da 2 MB. L. 990.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 512K. L. 490.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 1 MB. L. 690.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 2 MB. L. 990.000

AMIGA FAX
Straordinario Fax per Amiga, permette di inviare e ricevere segnali fax, cartine, ecc. Completo di Hardware di gestione, disco e manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema. VIA RADIO
L. 199.000

AMIGA
GVP HARD CARD AUTO BOOTING - FAST FILE S 28/11 MLS
20Mb L. 1.299.000 - 40 Mb
L. 1.499.000

A520 EXPANDER
(NOVITÀ ASSOLUTA, UN'ALTRA ESCLUSIVA NEWEL)
Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare, UTILISSIMO!!!
L. 29.000

SPECIAL RS232 CABLE
Cavo Speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o per semplicemente giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight Simulator).
L. 29.000

VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER
Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo, indispensabile.
L. 39.000

VIRUS KILLER SOFTWARE
Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. (Nuova versione italiana)
L. 25.000

PENNA OTTICA AMIGA
Penna ottica per tutti gli amiga, completa di software di gestione funziona in emulazione mouse, ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.
L. 49.000

PROFESSIONAL LIGHT PEN
Penna ottica professionale ad alta precisione, costruita con i migliori materiali, è compatibile con la maggior parte del software grafico in commercio, nessun'altra da questa precisione ed affidabilità.
L. 99.000

KICKSTART 1.3 ROM
Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo. NOVITÀ KICKSTART in ROM+Orologio per A1000 esterno (New!!!)
L. 119.000

ATARI - ST
DRIVE 1Mb L. 290.000
Digitalizzatore video in tempo reale L. 179.000
Scanner L. 555.000

TAVOLETTA GRAFICA
Tavoletta grafica appositamente studiata per amiga, completa di penna sfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici.
>>>NOVITÀ<<<
L. 749.000

A-MAX
Finalmente l'attesissimo emulatore Macintosh, rendi il tuo amiga compatibile con l'avanzato mondo di Macintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni.
L. 298.000

SUPER MOVIOLA
Anche per Amiga, puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente!
IN OFFERTA L. 69.000

MINI RACK A500
Nuovo rack costruito appositamente per risolvere tutti i vostri problemi di spazio, sostiene il tuo amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessori, ecc.
L. 55.000

HARD DISK AMIGA
Nuovi Hard Disk NEWEL 20 MB per AMIGA 500/1000 con autoboot
(NEW!) L. 849.000

Autobooting anche con kick V 1.2 disponibili vers. 40 & 60 MB.
TELEFONARE!

REALTIME GRABBER AMIGA
Digitalizzatore in tempo reale, in b/n per digitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi fonte video senza bisogno di avere un fermo immagine, risultati eccezionali a livello fotografico. Predisposto per lo splitter (vedi sotto).
L. 599.000

SOTTOSTAMPANTE UNIVERSALE 80 Col.
(Robusto sottostampante 80 col.)
L. 29.000

COMMODORE A590
(20 MB autoboot con poss. di esp. 2 MB ram interna)
L. 899.000

ACCESSORI PER AMIGA
AMIGA MOUSE COMMODORE Mouse originale commodore, con garanzia della casa
L. 89.000
AMIGA SUPER MOUSE
Robustissimo mouse di ricambio, costruito con i migliori materiali, compresi nella confezione in omaggio MousePad & Portamouse.
L. 89.000
MOUSEPAD (Tappetino antistatico per mouse, indispensabile!!!) da
L. 12.000
Digitalizzatore Video Amiga
(Con filtri + manuale d'uso)
L. 115.000
Digitalizzatore Audio Amiga (Completo di microfonino + manuale d'uso)
L. 115.000
Digitalizzatore Audio & Video
(Come sopra, tutto in uno)
L. 189.000
Digitalizzatore Audio Stereofonico
(ProSound Designer Gold V 2.0)
L. 175.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA
Drive 3,5" esterno per Amiga
Slimline passante
da L. 199.000
Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato
L. 239.000
Drive 3,5" interno per A2000 NEC (con viti ecc.)
L. 179.000
Drive 5,25" esterno novità 'Amigados+MS-DOS'
L. 329.000
Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga + Emulator
L. 249.000
DISPONIBILI ANCHE NUOVI
Amiga drive Newel con display trak
Interfaccia Midi Professionale per Amiga
L. 79.000
Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS
L. 690.000
Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS
L. 1.750.000

LE SCHEDE SONO COMPLETE DI DISK DRIVE 5,25" MANUALI+SOFTWARE

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER
Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digil View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari.
L. 249.000
FRAMER
Digitalizzatore in tempo reale a colori 320X256 - 320X512 - 640X200 - 640X512 qualità professionale per Amiga 1000/500/2000
L. 1.099.000
Scanner Professionale AMIGA GS-4000 (105 mm. 16 tonalità di grigio)
L. 550.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

ABBIAMO QUASI TUTTO PER TUTTI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

TUTTI I PRODOTTI SONO GARANTITI MINIMO 12 MESI
UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO

tutti i marchi

BATTLETECH

RPG ed arcade per guerrieri d'acciaio...

Battletech inizia con Jason Youngblood iscritto alla Pacifica Training School, nella citadel. In essa si trovano vari edifici, ognuno dei quali ha una specifica funzione. Vediamole insieme.

Starcom Station: corrisponde a una borsa planetaria in cui potete depositare i vostri soldi investendoli in azioni.

Barracks: è la caserma dove vi recate a dormire ogni volta che terminate la giornata.

Citadel: è il municipio. È opportuno visitarlo, sebbene non è necessario. N.B. Per la soluzione del gioco non è necessario spendere soldi nell'opzione "enroll in combat class". Gli altri edifici non hanno una funzione essenziale.

Lista delle porte e dei codici che le aprono.: A) R1,B3,Y5; B) R2,B7,Y18; C) R15, B14, Y11; D) R13, B31, Y4; E) R25, B33, Y10; F) R28, B24, Y16; G) R29, B12, Y6; H) R20, B27, Y22; I) R17, B19, Y26; J) R8, B9, Y21; K) R30, B23, Y32

La Citadella

1. Iniziate con l'investire tutti i vostri soldi in una delle tre compagnie disponibili, DefHes, NasDiv o BakPharm. Siate estremamente cauti con BakPharm, perché il suo valore è soggetto a tremende fluttuazioni. Una corretta politica di investimenti raddoppierà facilmente il vostro denaro. È anche saggio versare una grossa fetta dei vostri risparmi in un titolo a basso margine di rischio. Gli investimenti vengono aggiornati ogni volta che guadagnate 15 C-Bill, quindi è meglio fare delle lunghe passeggiate e controllare frequentemente i vostri interessi, almeno nelle prime fasi del gioco.

2. Quando avrete abbastanza denaro, acquistate uno SMG al negozio di armi - meglio ancora se potete permettervi un Inferno. Quest'arma spazza via gli avversari umani con un singolo colpo, e vi dà la possibilità di sfuggire perfino ai Mech avversari. Recatevi all'edificio principale della Citadel ed iscrivetevi ai corsi SMG e Mech Weapon, fino a quando non avrete raggiunto il livello "good" in entrambi gli skill.

3. Avrete ora bisogno di un'armatura. Acquistate una flak suit, non costa molto ed offre una discreta protezione.

Missioni d'allenamento

Non partite in quarta sulla strada per diventare un guerriero! Lasciate prima maturare i vostri investimenti.

Missione 1. Usate un Locust.

Missione 2. Un Chameleon, l'unico Mech dotato di mani.

Missione 3. Usate ancora un Chameleon.

Missione 4. Come sopra.

Missione 5. Ci si comincia a picchiare sul serio! Usate un Chameleon e pilotatelo personalmente. Tenetevi al riparo nelle foreste, o meglio ancora, immergetevi in un lago, cosi da raffreddare rapidamente il vostro Mech. Usate solo quelle armi che hanno il nemico a distanza di tiro, per evitare inutili surriscaldamenti. Quando la battaglia è finita, andate al ristorante (LOUNGE) e parlate con un personaggio di nome Rick Atlas. Questi vi regalerà un oggetto che più tardi vi tornerà molto utile.

Mission 6. Usate le stesse tattiche della missione 5, ma questa volta dividete la vostra potenza di fuoco tra i due avversari.

Mission 7. Qualunque cosa decidiate di fare, non combattete i Jenner. Hanno un'armature migliore del vostro Mech, e molta più potenza. Datevela a gambe il momento stesso in cui inizia la missione. Dovreste trovare un varco nel reticolato di protezione a breve distanza dall'entrata al terreno di allenamento. Quando vi trovate nella Citadel, cercate il varco nel muro principale e puntate dritti verso lo Spazioporto (il gingillo di Rick Atlas vi mostrerà la direzione da seguire) e parcheggiate il vostro Mech nel Garage.

Lo Spazioporto

Se il vostro Mech è in buone condizioni, potete ingaggiare battaglia con altri Mech, anche se a questo punto del gioco non è consigliabile. Mitragliare impietosamente gruppi di umani è però accettabile.

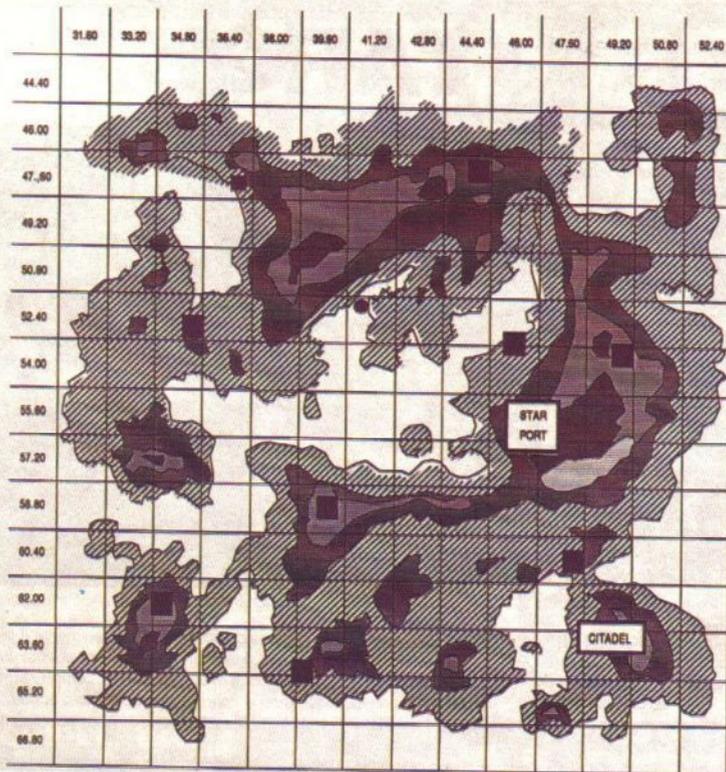
Una volta che siete entrati nello Spazioporto (attraverso il Garage dei Mech) entrate subito nel negozio di vestiti, un piccolo edificio accanto al lago. Acquistate nuovi vestiti e dirigetevi al Salone dell'Inaugurazione. Leggete la descrizione, quindi uscite. Fate un giro turistico per lo Spazioporto, e dopo un po' rientrate nel Salone. Dovreste trovarvi nel mezzo di una festa, ed incontrare un uomo di nome Rex. Una volta usciti, Rex vi darà diversi oggetti. Sarete quindi attaccati da guardie dello spazioporto - fuggite!

Puntate verso l'edificio della Comstar e prelevate 150 C-Bill. Andate al Garage e pagate la tariffa. Dovreste trovarvi in possesso di un nuovo 'Mech.

Fate un giro per la zona circostante, cercando di evitare il combattimento quando possibile. Ritornate allo Spazioporto. Con un po' di fortuna dalla vostra parte dovreste trovarvi in possesso di una grande somma di denaro nei depositi Comstar. Prelevate tutto tranne un migliaio di C-Bill, ed andate al Mechit-Lube a far riparare il vostro primo Mech. Se avete ancora denaro a sufficienza, truccate entrambi i Mech nell'apposito laboratorio (SPEED SHOP). Portate i Mech fuori dallo Spazioporto pagando la tariffa di 150 C-Bill a Mech. È inoltre consigliabile iscriversi a un corso di riparazioni, così da essere capaci di riparare da soli i Mech sul campo di battaglia.

L'Organizzazione Ribelle

Ritornate alla Cittadella in rovina ed entrate nella caserma (BARRACKS) attraverso il varco nel muro nord. Fate girare sull'apposito apparecchio l'holodisk avuto da Rex, così da fare apparire sulla mappa la posizione della capanna dell'inventore.

Lasciate la Cittadella e dirigetevi verso la città a NE dello Spazioporto. Andate alla prigione e liberate il ribelle prigioniero. Cercate quindi di recuperare il Mech che gli è stato sequestrato. Ora dovreste essere un gruppo di tre persone, ognuna con un Mech. Fate un giro per le diverse città. Al Mechit-Lube chiedete di arruolarvi come apprendista. Con un po' di fortuna sarete contattati da un ribelle. Negli ospedali continuate a cercare nelle schede di registrazione medica fino a quando non sarete contattati da un altro ribelle. Questi due dovrebbero essere rispettivamente un tecnico ed un medico. Cercate di portare i loro skill specialistici fino al grado di eccellente: ne avrete un gran bisogno più avanti.

■ Le locazioni delle varie città ■ La posizione della capanna dell'inventore ● La posizione del deposito delle armi

Quando il gruppo di cinque persone è al completo, assicuratevi che tutti siano armati con Inferno e protetti da flak suit - a questo punto del gioco dovreste avere denaro in abbondanza. Se non siete convinti della lealtà di qualcuno del vostro gruppo, combattete una breve battaglia avendo cura di non farlo salire sul suo Mech. Se è un traditore sarà ucciso. Quindi trovate il vero ribelle (nello stesso modo in cui avete trovato il traditore).

La Capanna dell' Inventore

È localizzata nella regione NW del pianeta, un bel pezzo di strada dallo Spazioporto. Quando avete risposto alle domande, l'inventore apparirà e riparerà l'holodisk. Vi informerà anche che il deposito di armi della Lega Stellare si trova su una piccola isola a SE, in una caverna.

Il Deposito di Armi

La mappa del centro della Lega Stellare mostra tutti i terminali, le porte e le stanze più importanti per la risoluzione del gioco. I codici che vi permettono di aprire le porte li trovate in una lista che va da A a K, ai piedi della mappa. Per terminare il gioco dovete aprire tutte le porte, trovare il magazzino dei pezzi di ricambio e quindi dirigervi verso la stanza della Mappa Stellare. Qui dovete illuminare, camminandoci sopra, i seguenti pianeti: Pesht, Benjamin, Skye, Ryerson, Kathil ed Achener. Andate quindi al terminale accanto alla scaletta d'entrata, e qui vi sarà dato un codice bianco. Accendete il generatore Hyperpulse ed andate nella stanza dell'Hyperpulse. Se avete fatto tutto correttamente...

Alcuni consigli...

Se rientrerete nella prigione verrete catturati ed uccisi.

Se mai vi dovesse servire un Mech potete sempre andare all'arena dello Spazioporto, chiedere di noleggiare un Mech e fuggire con esso. Per fare ciò dovete avvicinarvi al muro ovest, sparare sugli spettatori (sono anch'essi visualizzabili nello "scan unit" come nemici) e tagliare la corda. Se non avete almeno un pilota per ogni Mech dovrete abbandonarne uno.

Per facilitarvi i combattimenti vi conviene fare elaborare il Commando e lo Stinger nei Mechit Lube. Potrete farlo due volte per ogni Mech con una spesa che si aggira intorno ai 55000 C-Bills. Se volete esplorare Pacifica vi conviene sempre acquistare un terrain mapper presso il Frob's Electronics (6000 C-Bills) Il modo più semplice di fare soldi è distruggere tanti Mech (nell'Arena N.d.R.) e depositare il ricavato alla Comstar Station. Nel labirinto vi sono delle porte e dei terminali. Ogni terminale vi da un codice che può essere blu, rosso o giallo. Per aprire una porta occorrono tutti e tre i codici ed ogni porta si apre solo con i suoi codici particolari. Un codice usato per una porta non può essere usatilizzato per un'altra porta.

■ Alessandro Gariup (Sanremo), Andrea Gori (Firenze), Alessandro Arduini (Rivoli), Gianluca Palladini (Salsomaggiore)

CONFLICT EUROPE

Se state per perdere la Terza Guerra Mondiale, provate a seguire questi consigli. Potrebbero fare la differenza.

È un buon momento per la Nato, il Patto di Varsavia ha poche unità.

Strategia della NATO .

Il ruolo principale della NATO è quello di arrestare l'avanzata delle forze del Patto di Varsavia prima che le armate rosse raggiungano la Francia. A seconda dello scenario e della forza delle unità ci sono

segue a pag 62 ⇨

CONFLICT EUROPE
segue da pag 61

diversi modi per raggiungere questo obiettivo.

Il primo consiste nell'aprire un'apertura al centro della linea del fronte del Patto. Il modo più veloce è di inviare una dozzina di aerei in missione anti-assalto, dotare le vostre unità di armi chimiche e lanciare un attacco nucleare limitato all'inizio dello scontro contro l'unità centrale più forte. In breve dovrebbe aprirsi un varco nel fronte nemico di circa due quadrati. Inviate tre delle vostre migliori unità più vicine al varco a nord alle spalle delle armate del Patto di Varsavia. Cercate di mantenere una linea di collegamento per rifornirle meglio che potete. L'unico grosso ostacolo sarà la 9ª Armata (Shock Army) che ha un valore di forza-armata di nove. Concentrate i vostri aerei anti-attacco su questa unità e cercate di indebolirla. Inviate inoltre dieci squadroni di aerei ad attaccare le linee di collegamento così da tagliare i rifornimenti ai sovietici. In questo modo dovreste riuscire a sconfiggere le armate nemiche collocate al nord e potrete quindi dedicarvi alle più deboli armate a meridione.

Strategia Patto di Varsavia

Il ruolo delle forze del Patto di Varsavia è più facile. Cercate di far penetrare rapidamente tre gruppi di armate in alto, in basso e al centro delle linee della NATO, visto che l'obiettivo è quello di conquistare la Francia e la Germania Occidentale piuttosto che impantanarsi in combattimenti contro il nemico. Non fermatevi ad attaccare le unità neutrali perché perdereste solo del tempo. Se avete voglia di impegnarvi in battaglie di massa, lanciate uno o due attacchi nucleari più armamenti chimici vari. Durerà poco ma sarà intenso.

Tattiche Nucleari

Anche se non sono le azioni più devastanti, gli attacchi nucleari sono i più tranquilli. Limitano l'opportunità di contrattacchi nemici e, soprattutto, limitano le perdite civili, consentendovi di ottenere un buon punteggio. Se verso la fine dei trenta giorni vi sembrerà di non riuscire a raggiungere il vostro obiettivo, c'è un "piano di fuoco" che eliminerà otto unità nemiche (è anche una buona mossa da usare quando siete prossimi alla sconfitta perché potrebbe cambiare l'equilibrio della guerra. Ha un effetto collaterale: quasi certamente il nemico lancierà una massiccia rappresaglia, quindi siete avvertiti.

E ricordate, l'obiettivo del gioco non è quello di distruggere la civiltà, ma di vincere la guerra con il minimo di perdite civili e militari.

THE FAERY TALE

L'immensa avventura della Microlllusion è addirittura esagerata per estensione (90000 schermi!!). Ecco le coordinate per raggiungere velocemente alcuni luoghi. (Per utilizzarle premete il pulsante F10).

Luogo	Coordinate
VILLAGE OF TAMBRK (inizio)	**74-61**
GROTTE (entrata)	**100-24 o 101-26**
CASTELLI	**110-82 107-124 89-88**
SANTUARIO	**84-100**
CASE NOBILI	**66-37 97-51 94-26**
La Torre dove è imprigionata la principessa	**89-103**
CRYSTAL PALACE	**62-27**
CASTELLO FRA I GHIACCI	**17-80**
CITTÀ DI MARAHEIM	**86-81**
CASTELLO DEL RE MAR	**86-82**
CIMITERO	**77-67**
DARK STONE TOWER	**47-99**
WIRCH CASTLE	**104-27**
CASA	**30-51**
CITTÀ DEL OF DOOM	**44-113**
(da questa fortezza potete raggiungere il "paradiso")	
TOMB OF MEMSATH	**52-75**
ZATTERA	**53-56**

AIUTI: Esplorate a fondo la città. A Maraheim c'è un mago in una casa. Nel "Parardiso" vi aspetta un duro scontro con un mago.

Usate i totem con cautela solo nei dungeon e nel "Paradiso".

Per terminare l'avventura dovete avere tutti gli oggetti per recuperare l'amuleto. I re sono punti chiave del gioco.

Per muoversi due schemi per volta usare i tasti cursore, per avere il cigno premere il tasto B

■ Alessandro Bresci, Signa (FI)

TARGHAN

Solamente un paio di rapidi consigli per il seguito della Gaintstar di *Sword of Soan*. Inizialmeente dovete essere in grado di vedere quando vi introducete nei sotterranei, non uccidete la fata che incontrate dopo un paio di schermi. La fata vi seguirà nei sotterranei e si trasformerà in una fonte luminosa: che tipa! La chiave per il portone va cercata nell' angolo inferiore destro dei sotterranei.

Per salvare la vostra posizione nel gioco, inginocchiatevi di fronte alle statue che possono essere punteggiate nel luogo. Rimanete accucciati per circa un paio di secondi: il gioco verrà salvato e potrete così ritornare al livello salvato ogni volta che lo vorrete.

Più avanti, quando i ragazzacci inizieranno realmente a picchiare duro, usate la mossa della "ferita-veloce" (joystick in diagonale verso l'alto, nella direzione in cui vi trovate). Se non sarete veloci e i nemici inizieranno a "mitragliarvi" con le loro spade, fate un passo indietro e riprovate. Lasciate perdere il combattimento

da quella posizione.

Siete ingrassati perdendo energia mentre precipitavate dentro un trabocchetto? Se c'e' una corda oppure una catena basta spingere in su il joystick mentre state cadendo. Rimarrete quindi aggrappati alla corda/catena e potrete calarvi delicatamente sino

in fondo. Per quello che ne sappiamo non esiste un modo gabola. A meno che non lo troviate voi...

ALTERED BEAST

● Per uccidere il primo capo correte verso di lui e continuate a sparare. Quando la sua testa sta per cadervi addosso, correte di lato. Continuate a ripetere questa operazione.

● Quando arrivate al 2º capo andate direttamente verso il suo occhio e continuate a sparare. Verrete travolti da altri occhi quindi premete il pulsante 1 per liberarvi.

● Il terzo capo è abbastanza facile da far fuori. Continuate a spararli contro e chinatevi quando lui risponde al fuoco.

● Infine, per uccidere il cattivo di fine-gioco, state nell'angolo dello schermo e continuate a sparare. Quando viene verso di voi, superatelo con un salto e sparategli alla schiena.

Per continuare la partita quando morite: Spingete in su e a sinistra entrambi i pulsanti. Per ripetere premete entrambi i pulsanti a destra o a sinistra o in su o in giù. Se ciò non funziona premete entrambi i pulsanti e poi in su e a sinistra, in su e a destra, in giù e a sinistra, in giù e a destra.

Oppure provate questo trucco per ottenere una vita extra: premete il pulsante in alto a sinistra e premete il pulsante di avvio.

ARCHIPELAGOS

Versione PC

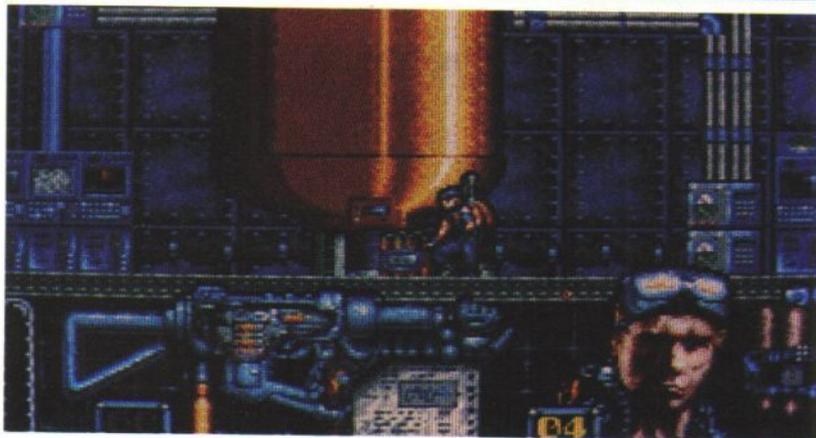
Risolvete l'Arcipelago 1. Premete RETURN per selezionare un arcipelago, digitate 8421 e premete RETURN. Premete nuovamente RETURN e potrete scegliere un arcipelago qualunque da 1 a 9999.

Versioni ST e Amiga

Risolvete gli Arcipelaghi 1 e 2. Premete RETURN per scegliere un arcipelago, digitate 8421 e premete RETURN. Premete nuovamente RETURN e potrete scegliere un arcipelago qualunque da 1 a 9999.

Nei primi cento arcipelaghi, ogni cinque ce ne uno molto interessante. Sono infatti stati pre-disegnati dai programmatori. Ci sono molti arcipelaghi veramente complessi e difficili nel gioco. Provate, ad esempio, il numero 5942.

Grazie alla Logotron stessa!

NAVY MOVES

Il codice d'ingresso per la seconda parte è 2277, mentre la soluzione è la seguente (le lettere D, S, G stanno rispettivamente per Destra, Sinistra, Giù, mentre SU sta per su: semplice, no?): Dall'inizio. D, G, D, Sparate al 2º Ufficiale e prendete il suo codice, S, SU, Entrate nella porta, D, Sparate al 1º Ufficiale e prendete il suo codice, S, Entrate nella porta, SU, D, D, D, G, G, D, SU, Entrate nella porta, G, digitate "EMERGE" al computer seguito dal codice del 1º Ufficiale, ora digitate "STOP MOTOR" e poi nuovamente il codice del 1º Ufficiale, S, SU, S, S, Entrate nella porta a destra, SU, S, Entrate nella porta, SU, D, D, D, D, G, Entrate nella porta, D, Entrate nella porta, D, Entrate nella porta, D, G, G, S, S, S, Sparate all'Ufficiale delle Trasmissioni e prendete il suo codice, S, digitate al computer "OPEN DOOR" e poi il codice del 2º Ufficiale, S, predisponete la bomba alla sinistra dello schermo, D, D, D, D, D, SU, SU, D, digitate al computer "TRANSMIT" e poi il codice dell'Ufficiale delle Trasmissioni, ora digitate "OABERBYAMD, S, S, SU, SU, SU, portatevi sul lato sinistro dello schermo.

DEMON'S WINTER

SOLUZIONE

DEMON'S WINTER può essere risolta dalla IIIª tappa, ma è consigliabile eseguire anche le prime missioni per sviluppare il Party.

1) uccidete l'UFFUSPGOT nella tenda dei koboldi a sud di Elbarat. (visitate anche le altre tende per accumulare esperienza)

2) andate nelle catacombe del tempio di Gamur (codeword :"x")

a) andate nella Skull Room: nelle 4 stanze laterali troverete delle armi, che vi converrà vendere nelle città per comprare una nave

b) spostate il 13 (MOVE), seguite il passaggio che si apre dietro di esso e, quando sentite il rumore di macchinari, andate a destra, destra, destra e in basso .

c) ora raggiungete la stanza con il 14 (Remondadin), eliminatela e uscite con E2. Avvertenza: tutti gli altri oggetti servono solo ad indicarvi la "Tappa" successiva.

DEMON'S WINTER

Il "party" che consiglio comprende tutte le cinque razze :

RACE PROFESSION SKILLS

1) HUMAN RANGER SWORD, HUNTING, WIND RUNES, MONSTER LORE

2) ELF WIZARD FIRE, SPIRIT, METAL RUNES

3) DARK ELF SORCERER MACE, SUMMON, POSSESSION

4) DWARF BARBARIAN SWORD, ICE RUNES, BERSEKING, HUNTING

5) TROLLTHIEF SWORD, DETECT & DISARM TRAPS, VIEW MIND

Non accettate Personaggi con Strenght inferiore a 10, Speed a 12 e Endurance a 10.

Disponete il gruppo a 'X' :

1 3
2
4 5

Combattimenti :

I nemici più pericolosi sono le creature in grado di lanciare incantesmi, come imp, mage, wizard, elemental, etc.

Quando vi trovate nei guai, ritiratevi ordinatamente, cercando di uscire con tutto il party nel giro di un turno.

Usate, appena gli s.p. ve lo consentiranno, di creature evocate (summon) e non illusioni.

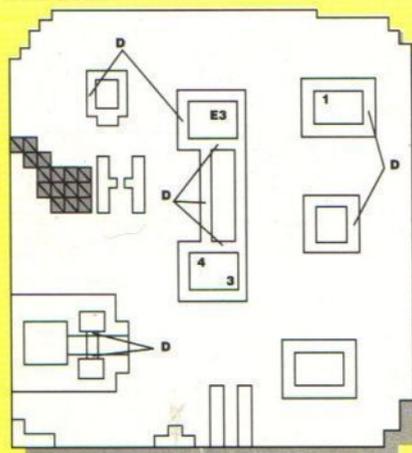
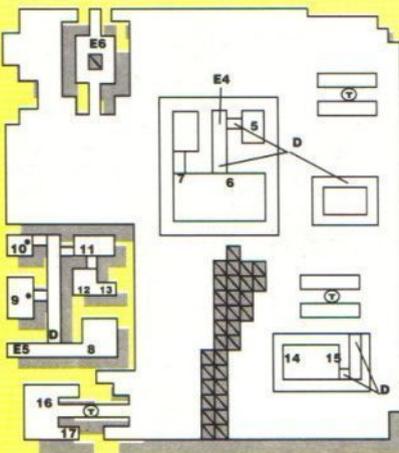
In mare: i combattimenti richiedono un po' di strategia: cercate di incolonnare i nemici in modo che possate colpirne uno per turno.

Le 'Ghost Ships' sono difficili da colpire quando sono di lato, perché i colpi a volte passano attraverso le navi.

CATACOMBS of GAMUR TEMPLE

1-Bed
2-Iron Key
3-Scroll
4-Bootcase
5-Man in vial
6-Red/Blue serum
7-Cage
8-Mallet
9-Anvil
10-Fireplaces
11-Char coal fire
12-Red Candle
13-Wooden altar

E entry
D door
S secret door
· enemies
P pool

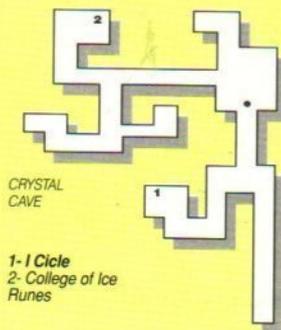
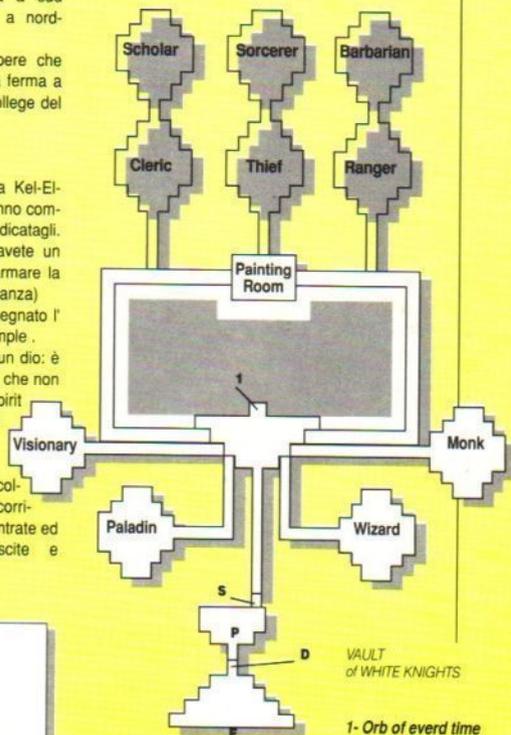
QOORIK I° FLOOR

II° FLOOR

1-Black Wand
2-Black Runes
3-Bed
4-Spectalis
D-Blocking Wind
T-Tele transputor
8-Bag
9-Skeleton Key
10-Red Dust
11-Altar
12-Censer
13-Black COin
14-Unicorn/ Golbin blood
15-Microscope
16-Ovist Board
17-Scryer
18-Magic Circle
19-Tomb door
20-Serpent
21-Jade Torch
X-Old Man
23-Ferryman
G-Graves
❑-Grave Maze
T/G-Cambiano posizione delle tombe nel Grave Maze

3) raggiungete Qoorik (è nella tundra a nord-ovest di Idlewood che è a est sulla seconda isola a sud di Elbarat).
Quindi (la numerazione degli oggetti è progressiva sulle mappe dei vari piani):
a) usate l'oggetto 1 con 2
b) andate nella stanza con l'E2 e scendete
c) prendete il 9 e il 13
d) andate al E5 e scendete
e) andate al 19 e usate 9 con il 19
f) andate al 23 e usate 13 con esso
g) andate all'E8 e scendete (se vi trovate nei guai,uscite con E9)
h) andate al 24 (Xeres)
i) uscite con E11.

4) Raggiungete la Crystal Cave:
a) prendete l'oggetto 1 e, eventualmente, andate al College.

5) Andate al dungeon dell'Ice Temple:
a) al centro del tempio (passate per il passaggio segreto nel muro ad ovest) vi sarà dato il Demon Crystal
b) a nord del tempio uccidete Jesric (1000 ex. points!) e prendete il dark medallion
c) andate a nordovest del tempio e prendete il Prayer Scroll, usate l'Icicle (l'1 del crystal cave) e usatelo sull'Ice Door (sudovest)
d) usate il Prayer Scroll con l'Ice Altar a sud dell'Ice Door.
A questo punto apparirà l'Acient, che vi chiederà di procurarvi l'Orb of Every-Time
Nota : a questo punto dovreste avere un bel gruzzoletto; quindi se avete più di 10000 pezzi d'oro, andate al Dungeon degli Dwarven Smiths. La strada è un po' complicata, comunque si trova in mezzo ad un'isola a sud della Crystal Cave e a nord-ovest di Ymros.
Nota bis: è anche utile sapere che esiste il Pirate' s Cove sulla terra ferma a sud-est di Ymros, dove ci sono i College del Detect e Disarm Traps.

6) Andate al Vault of White Knights:
Dovete dimostrare la vostrà abilità a Kel-El-Kazin quindi i vostri personaggi dovranno combattere ognuno nella stanza dedicatagli. Dovete visitare tutte le stanze (se avete un Thief, il suo compito è quello di disarmare la trappola posizionata prima della sua stanza)
Quindi raggiungete l'1, e vi sarà consegnato l' Orb of EveryTime e ritornate all'Ice Temple .
Qui l'Acient trasformerà uno di voi in un dio: è consigliabile scegliere un Personaggio che non abbia rune importanti (Fire o Spirit Runes), perché dovrà usare 250 spell point nell'island.

7) Ora dirigetevi verso l'isola a est del college del Karate: sulla riva a est c'è un corridoio nelle montagne e una capanna: entrate ed accettate di dormire. Quindi uscite e costeggiate le roccie alla vostra sinistra fino a raggiungere l'entrata di un dungeon (Egregore's Domain).
a) andate a est, entrate nella costruzione e suonate la campana
b) catturate la nave ormeggiata sulla riva a ovest
c) raggiungete il lato sud del lago, ed entrate nel Dungeon a sud
(Se il sole dovesse risorgere prima di aver suonato la campana, che apre il dungeon , o di esservi entrati, dovete ritornare nella capanna).
Qui andate all'1, rispondete "Jesric" e proseguite sino alla 'A1' dove verrete trasportati all'A2; continuate con il B1, il C1 (o il D1) e se siete nei guai scappate con l'A3.
Andate al 2, usate il Dark Medallion nel 2 e proseguite fino alla stanza contrassegnata con una 'K': qui, dopo aver combattuto con i seguaci di Egregore, dovrete scegliere tra alcune risposte da dare al seguace di Gamur.
Queste sono nell'ordine: la 2, la 1 e la 2.

CRYSTAL CAVE

1- I Cicle
2- College of Ice Runes

VAULT of WHITE KNIGHTS

1- Orb of everd time

III FLOOR

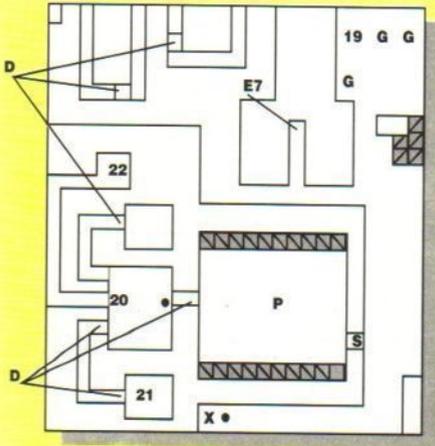
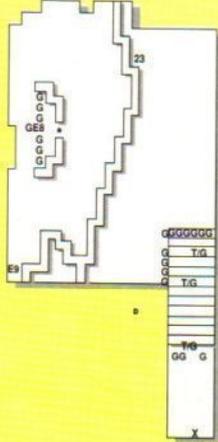
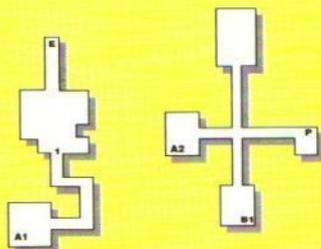
IV FLOOR

CRYSTAL CAVE

EGREGORE'S DOMAIN

IV ILLUSION

II ILLUSION

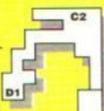
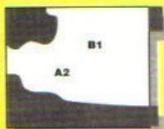
III ILLUSION

Egregore si suiciderà, e voi avrete solo da raccogliere il Facet Mirror .

8) Prima di compiere questo ultimo viaggio, assicuratevi di avere i caratteri a un livello superiore al nono: andate all'isola del fu Egreore e proseguite a sud.

L'isola ha la forma di un trifoglio con al centro il vulcano:
dovrete cercare su ogni "foglia" un triangolino scuro, andarci sopra e lanciate il "Curse spell" delle God Runes (cosa che si può fare solo dall'accampamento).
Ora, se i vostri H.P. ve lo consentono, andate sull'isola a sud del vulcano. Altrimenti nulla vi vieta di tornare alla città santa.
CONSIGLIO: salvate la vostra posizione PRIMA di entrare, perché se uscirete dopo aver usato il Facet Mirror, non troverete più la nave.

9) Siete dunque nella Dark Chapel: usate il Facet Mirror con il Circle of Light al centro delle 4 colonne.
Ora, sentendovi come se aveste 10000 anni di meno, andate a nord, rispondete 'VOID' al sacerdote e proseguite per il corridoio che si apre a nord, fino a sbucare nel vulcano.
Entrate nella caverna vicina e: quadratini neri=muri, diagonali=fuoco"

a) dalla 'E' andate alla 'X' a sud-est e vi ritroverete sull'altra 'X' al centro del vulcano

b) andate al ponte e poi alla " Hall of Vision ": entrandoci, avrete le visioni di luoghi già visti: proseguite (A1 con A2, etc.) e quando vi troverete sull'isola della Crystal Cave, accampatevi e lanciate l'Imprision spell delle God Runes (dovete avere almeno 100 s.p.).

XENON II

Per ragioni tecniche non abbiamo potuto pubblicare integralmente i consigli e suggerimenti dei Bitmap Brothers in persona per *Xenon II*. Avevamo anche preparato il sommario con tanto di foto ma...

Non disperate però il mese prossimo potrete leggere i consigli livello per livello, con tanto di foto e indicazioni di movimento. Tanto per farvi venire l'acquolina in bocca pubblichiamo i consigli generali di comportamento e la lista (con relativo prezzo) delle armi-extra ottenibili nel gioco.

CONSIGLI GENERALI

Soldi e armi - Le capsule delle armi entrano nello schermo sempre da sinistra, girano su sé stesse due volte e poi precipitano verso il basso dello schermo. Una volta che viene rivelata l'arma, questi si porterà verso il centro dello schermo, girerà due volte su sé stessa e precipiterà verso il basso. Questo vale anche per le bollicine rappresentanti il denaro.

Potenziatori - Questi influenzano l'astronave nella seguente sequenza. Innanzitutto viene potenziato ciò che si trova sul davanti dell'astronave, poi a destra, dietro ed infine a sinistra. Questo significa che uno Sparo laterale verrà potenziato prima che un Retrosparo. Quando tutte le armi sono potenziate allo stesso livello il processo viene ripetuto allo stesso modo. Quando siete in un negozio e comprate un potenziatore potete quindi calcolare quale arma andrà a potenziare. Ad ogni modo se volete specificare un'arma, allora selezionate l'icona dell'arma da comprare. Questa potenzierà quell'arma per il prossimo livello. Tutte le armi possono essere potenziate due volte. Queste armi "potenziabili" sono:

Sparo frontale — **Sparo doppio**
Sparo laterale — **Retrosparo**
Laser

Sonda (All'inizio spara in 4 direzioni, se potenziata prima in 8 e poi in 12 direzioni.)

Armi - La vostra astronave può avere soltanto un'arma montata davanti e dietro. Quindi, se volete, diciamo, un cannoncino sul davanti dell'astronave e avete già un laser dovrete vendere nel negozio il laser prima di poter montare il cannoncino.
La vostra astronave non può essere dotata contemporaneamente di Retrosparo e Sparo laterale. Durante il gioco se un giocatore raccoglie un Retrosparo esso andrà a sostituire uno Sparo laterale. Ad ogni modo nel negozio il giocatore dovrà prima vendere uno dei due per poter essere in grado di comprare l'altro.

LA SANTA BARBARA DI XENON II

Ecco qui di seguito una lista delle armi (e relativi costi) come appaiono nei negozi. Le armi sono indicate a partire da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

Advice (consiglio) - 200
Speed up (acceleratore) - 500
Small Heart (cuoricino) - 500
Autofire (autofuoco) - 500
Super Nashwan Power (superpotere Nashwan)
Large Heart (cuore grande) - 1000
Rearshot (retrosparo) - 1000
Small Mine (mina piccola) - 1000. Buona per uccidere i guardiani di metà e fine livello. Tenete premuto il pulsante di fuoco e la mina balzerà fino all'estremità superiore dello schermo. Continuate a tenere giù il pulsante e spostate il joystick per stendere le mine.
Side shot (Sparo laterale) - 1000
Electroball (Elettropalla) - 1200. Anche quest'arma è ideale per distruggere gli alieni ovunque si trovino, soprattutto i guardiani. Tenete premuto il pulsante di fuoco e la palla mimerà i movimenti della vostra astronave. È ottima anche per proteggervi le spalle. È difficile impararé ad usarla bene: è quasi un gioco in sé stesso, anche se un po' noioso.
Power up (potenziatore) - 2000
Big Mine (Mina grande) - 2000. Vedere la mina piccola.
Double Shot (Sparo doppio) - 3000
Cannon (cannoncino) - 3500
Dive (picchiata) - 4000. Vi consente di lanciarvi in picchiata nello schermo. Utile per evitare le ondate aliene e rimediare alle direzioni sbagliate prese nel labirinto al terzo livello.
Missile launcher (lanciamissili) - 4000
Laser - 4000
Drone (sonda) - Ruota e spara su 4, 8 o 12 direzioni, a seconda del numero di potenziatori.
Flame thrower (lanciafiamme) - Tenuto premuto il pulsante e le fiamme schizzeranno verso l'alto eliminando qualunque alieno con cui viene a contatto.
Bomb (bomba) - Crea scompiglio in grosse zone dello schermo. Anche questo va bene per i guardiani.
Extra life (vita extra)
Homing missile (missili a ricerca calorica) - Puntano direttamente sui bersagli. Quattro alla volta.
Protection (protezione) - Riduce la quantità d'energia drenata dai colpi degli alieni.
Bitmap shades - Scopritelo da soli!
Nota: Non mi ricordo il costo delle armi/attrezzature dopo il laser ma l'arma-extra più costosa - i bitmap shades - dovrebbe costare 6 o 7000 crediti. Quindi dal laser in poi dovrebbero rientrare dentro queste cifre.

■ The Bitmap Brothers

http://speccy.altervista.org/

SPHERICAL

Questo mese è la volta dei codici per *Thunderbirds* (vedi sotto) e delle password per *Spherical*!

Modo per un giocatore
RADAGAST
YARMAK
ORCSLAYER
SKYFIRE
MIRGAL

Modo per due giocatori
GHANIMA
GLIEP
MOURNBLADE
JADAWIN
GUMBACHACHMAL

■ Francesco Rizza (Vobarno) A. Bresci & Redfive Group, Claudio Marro Filosa (Roma), Tony e Silvio Tarantini (Roma) e Claudio Noventa (Padova)

VOYAGER

Per accedere al modo gabola di Voyager basta digitare "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" nello schermo delle opzioni. Vi verrà offerta l'opzione "cheat". Selezionatela e potrete scegliere tra tre diversi tipi di gabola, scudi, carburante e equipaggiamento infiniti.

Inoltre, quando il modo gabola principale è attivo potrete, premendo "Enter" nello schermo delle opzioni, attivare alcune funzioni extra:

Tasti shift, undo, help
Passate ciclicamente da un oggetto all'altro

Tasti cursore
Ruotate gli oggetti

Quindi provate a premere:

7 - per diminuire le dimensioni dell'oggetto
4 - per ingrandire le dimensioni dell'oggetto

Inoltre quando siete in modo-partita provate questi tasti:

F1 - Scendete di un livello
F2 - Salite di un livello
F3 - Vi spostate ciclicamente tra i linguaggi
F8 - Posizione nel gioco
F9 - Informazioni sull'oggetto
F10 - Frequenza del quadro

Una volta che li avete provati tutti, provate ad esaminare l'oggetto 0058...

THUNDERBIRDS

Eccoli qua! I codici esclusivi per tutti i livelli.
Livello 1: Nessuna password
Livello 2: Recovery
Livello 3: Aloysius
Livello 4:Anderson

■ C. Zappalà (Valenza), Claudio Marro Filosa (Roma), Alessandro Badii (Liverno)

XYBOTS

Terminate il gioco e digitate ALF nella tabella dei punteggi. La prossima partita la farete con energia infinita...

MICKEY MOUSE (st)

Mentre state giocando digitate 61315688:- appare una linea sfarfalleggiante che indicha che il modo gabola è attivo. Premete F2 per aprire le porte per i sottogiochi, F3 per iniziare a combattere con una strega ed F4 per riempire la pistola di acqua.

VIGILANTE

Madonna è tenuta prigioniera mentre il suo ragazzo viene sbatacchiato per le strade malfamate della città. Che fare? Provate a digitare GREEN CRYSTAL nella schermata della tabella dei record. Premendo F1 durante il gioco otterrete una vita extra, premendo F8 passerete al livello successivo.

INDIANA JONES E MURDER IN VENICE: DUE AVVENTURE IN ITALIANO

Questa versione "avventurosa" del gioco d'azione della US Gold è destinata a chi, uscendo dal cinema dopo aver visto uno dei film di Indiana Jones, si è sempre chiesto che cosa può significare essere davvero un'eroe.

La prima cosa che noterete è l'incredibile confezione. Oltre ai sei dischi della versione ST (se non mi credete contateli), ci sono una tabella con relativo decodificatore di plastica trasparente per le decodifica dei codici e una copia del diario (ben 64 pagine tutte in italiano) del Dott. Henry Jones, che contiene numerose indicazioni sulla posizione del Sacro Graal. E a quel punto, scommetto che sarete già entrati nella parte, anche se non avrete ancora acceso il computer!

La grafica è bella, ma l'animazione lascia a desiderare.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Dopo il gioco d'azione la US GOLD e la LUCASFILMS lanciano l'avventura grafica

Il gioco di per sé stesso è un arcade-adventure simile al precedente titolo della Lucasfilm/US Gold: *Zac McKracken and The Alien Mindbenders*. L'azione si svolge nella zona centrale dello schermo: i messaggi o i dialoghi appaiono in alto, mentre in basso c'è il vostro inventario con una lista di verbi. Il gioco si controlla quasi interamente con il mouse: puntatelo sulle parole appropriate e costruirete le frasi; cliccate il verbo "camminare" e controllerete Indy muovendo il cursore nella finestra azione. Inoltre, selezionando la forma verbale "cosa è..", sarete in grado di identificare tutti gli oggetti che potrebbero esservi utili.

Il vostro primo compito è di localizzare la versione computerizzata del Diario del Graal, che è molto utile nei momenti cruciali, perché contiene più indicazioni della versione scritta. Una volta trovato il diario, dovete andare a Venue per cercare l'entrata delle catacombe (cioè la prima delle sezioni a labirinto) e trovare un'indicazione su dove si trova il Graal. Tutte le locazioni successive sono identiche a quelle del film, ma il vostro metodo d'azione non è necessariamente quello di Harrison Ford.

Gli enigmi non sono particolarmente difficili ma talvolta, se volete uscire dai guai usando la forza al posto del cervello, potete anche decidere di combattere. Attenti però: le scazzottate possono farvi guadagnare oggetti-extra, ma perdere può spesso significare la fine del gioco. Le sequenze arcade, come prevedibile in un titolo d'avventura, sono il punto debole di questo programma. Siccome ci sono soltanto tre mosse d'attacco (con i pugni) e tre di difesa (per immobilizzare il nemico), imparare a combattere è molto facile e, benché alcuni avversari siano più tosti di altri, di solito basta essere veloci per metterli K.O.

Come probabilmente vi aspetterete, la maggior parte degli aspetti grafici è realizzata ottimamente. Gli sfondi sono ben disegnati e, in molti casi, subentra anche l'animazione. L'atmosfera del gioco è resa più intensa da effetti semplici ma efficaci, come la tempesta con lampi e tuoni. Benché piccoli, tutti i personaggi sono ben definiti e dettagliati, ma l'animazione è troppo semplice per essere convincente. Nelle sezioni del labirinto i personaggi si rimpiccioliscono ulteriormente, e la veduta è ristretta soltanto alla piccola sezione dello schermo che sta davanti al nostro eroe.

La musica è implementata abbastanza bene: c'è lo scontatissimo ma piacevole tema della colonna sonora del film e qualche effetto sonoro ben sincronizzato, ma nel primo labirinto la cacofonia del suono più che creare l'atmosfera del gioco, vi provoca un senso di irritazione.

Il problema principale di questo gioco è il costante bisogno di accedere ai dischi. Già il fatto di essere su sei dischi comporta parecchio lavoro, ma caricare ogni nuova locazione è davvero troppo. Per di più, prima di ogni caricamento l'immagine svanisce, lasciandovi di fronte allo schermo vuoto ad aspettare che quella successiva sia pronta e venga disegnata dal computer. Ma non è ancora finita: anche per vedere il risultato di numerose azioni compiute da Indy bisogna effettuare il caricamento e la cosa è del tutto imperdonabile, poiché in molti casi si tratta soltanto di semplici animazioni della durata di pochi secondi. Inoltre, per accedere ad alcune parti del gioco, specialmente quelle già salvate, dovete cambiare più dischi, spesso utilizzando lo stesso disco due volte. I programmatori non avrebbero potuto fare in modo che perlomeno le azioni seguenti fossero sullo stesso disco?

A parte questo, la "graphic adventure" ha molti aspetti validi. La presentazione è ottima e il gioco ha molto spessore. La maggior parte dei problemi non è troppo difficile, soprattutto per chi ha visto il film, e quando non riuscite a risolverne uno non andate necessariamente a finire su un binario morto, poiché per completare il gioco non c'è bisogno di trovare la soluzione di tutti gli enigmi. Nondimeno, non aspettatevi di finirlo in una serata, perché ogni locazione principale rappresenta un gioco di per sé stessa.

Il programma piacerà molto ai cultori dei film di Indiana Jones, ma attenti: potrà trascorrere molto tempo prima che riusciate a fare dei progressi.

PAESAGGIO 89
Gli scenari sono multicromatici e ben definiti, ma l'animazione dei personaggi poteva essere migliore.

INCONTRI 35
Gli elementi arcade del gioco non prevedono il genere di incontri tipici degli adventure tradizionali e i combattimenti sono la parte più debole del gioco.

IMPEGNO 65
Tantissimi enigmi da risolvere, ma nessuno è particolarmente difficile..

SISTEMA DI GIOCO 65
Ci sono troppi dischi da cambiare! A parte questo, il gioco è più avanzato di Zak McKracken, ma ancora più lontano dagli adventure tradizionali. È positivo, o no?

K-VERDETTO 820

L'ottima ambientazione lo rende subito molto interessante, ma dubitiamo che una volta completato lo vorrete giocare ancora.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
Come per Zak sarà disponibile a Novembre la versione interamente tradotta in italiano di Indiana Jones.		

http://speccy.altervista.org/

SWORD OF ARAGON

La SSI vi dà la possibilità di vivere i vostri sogni di conquista... sul filo della spada!

Detenere il potere politico e militare in un mondo fantasy è un lavoro da burocrati. Massacrare orchetti può essere divertente, ma mantenere la propria popolarità presso i sudditi con un paio di tagli fiscali e tentare di investire correttamente i fondi a disposizione così da mantenere in attivo il bilancio del regno è un lavoro più adatto ad Andreotti che a un visigoto.

Giochi di conquista militare ed amministrazione di regni medievali sono apparsi sul mercato fin dai primi videogiochi. Signori feudali tentavano di conquistare i regni confinanti fin dai tempi bui dello ZX 81 (così chiamati perché ogni volta che il computer pensava lo schermo diventava buio!). Ma la SSI non si può certo limitare a ricreare su PC un gioco di 16k proveniente da un otto bit. Con alle spalle la reputazione di essere una delle più vecchie case di software specializzate in giochi di strategia, potete stare certi che *Sword of Aragon*, con le sue idee innovative, rappresenta oggi la frontiera più avanzata in questo genere di simulazione.

La prima di queste è un elemento che oggi giorno va per la maggiore: gioco di ruolo. In *Sword of Aragon* vestite i panni del figlio ed erede del Duca di Aladda, un Signore saggio e giusto che ha giurato di liberare la sua terra dalle creature malvagie e di riportare ordine e prosperità dove oggi c'è solo il caos. Sfortunatamente per lui, una fine prematura gli ha impedito di portare a termine questo gravoso (e alquanto familiare) compito. Avete la possibilità di scegliere la vostra professione tra le cinque disponibili: Cavaliere, Guerriero, Ranger, Mago o Sacerdote. Ognuna ha i suoi vantaggi ed i suoi punti deboli. All'inizio del gioco avete al vostro fianco alcuni compagni, mentre altri vi si uniranno in futuro. La loro professione è influenzata da quella che avete scelto all'inizio. Avete anche l'opportunità di migliorarvi compiendo valorose imprese, proprio come i personaggi degli RPG.

Sword of Aragon – giocare alla guerra con elementi fantasy.

Prima di iniziare la carriera dell'avventuriero è meglio lasciare per un po' l'armatura nell'armadio e prendersi cura degli affari di politica interna. Una buona tattica è applicare un po' di sana politica conservatrice, abbassando le tasse di un paio di punti e incrementando gli investimenti in campo agricolo. Risultato: un popolo felice che vi tornerà molto utile durante la fase di reclutamento. I comandi di questa sezione sono facili da utilizzare, e si avvalgono di una serie di menu. Inoltre siete assistiti da una grande quantità di consigli ed informazioni che dovrebbero aiutarvi a non mandare in rosso il vostro bilancio, cosa che in questi tempi barbarici porterebbe a uno spargimento di sangue (il vostro). I sudditi saranno ancora più felici quando inizierete a portarli in giro per il MONDO e a farli combattere contro le bande di predoni che arrivano da nord ovest. Il modo di organizzare le truppe e guidarle in battaglia sarà familiare ai giocatori di wargame. Con un cursore selezionate le truppe, mentre gli ordini vengono inviati via menu premendo il tasto corrispondente all'iniziale dell'ordine. I comandi in battaglia sono ben assortiti, con attacchi all'arma bianca e strategie più difensive. Ci sono armi da lancio e perfino incantesimi, che diventano sempre più potenti mano a mano che guadagnate esperienza. Se vi stufate di dire alle vostre truppe cosa devono fare, potete innestare il "pilota automatico", con l'opportunità di decidere quanto deve essere aggressivo il suo gioco. Il computer può non combattere nel miglior modo possibile, ma abbastanza bene per permettervi di fare un giro per prendere il caffè.

Dopo il primo combattimento dovreste trovarvi in possesso di uno degli oggetti appartenuti a vostro padre. Riunire lo Scettro dell'Est alla Corona dell'Ovest ed all'Amuleto di Aladda sembra essere un compito vitale per la risoluzione del gioco. Dovreste inoltre ricevere una nuova recluta, la quale è così impressionata della vostra abilità militare da arruolarsi immediatamente. Quindi sarete informati sui più recenti avvenimenti del vostro regno e sulle notizie che circolano tra il popolo. A questo punto sta a voi decidere quale traccia seguire. Il gioco si sviluppa attraverso una serie di decisioni strategiche di carattere economico che avvengono ogni mese, seguite dal movimento delle truppe e dalle sequenze di combattimento; in questo modo esplorerete lentamente le lande sconosciute che costituiscono le regioni centrali del mondo di Aragon. Non potete permettervi di trascurare nessun aspetto. Nonostante la vittoria possa essere ottenuta solo attraverso campagne militari ed il controllo degli obiettivi che vi saranno mano a mano rivelati, dipendete dalla popolazione civile per il reclutamento degli uomini che formano gli eserciti ed per i pezzi d'oro per pagarli.

OK, abbiamo tentato di imbrogliarvi. Quresto non è *Sword of Aragon*, ma una schermata del nuovo adventure della EA Keef the Thief. Presto su tutti gli schermi... e su queste pagine!

La SSI definisce la trama di questo gioco "epica", e la sua vastità è innegabile. Per gli strateghi incalliti la complessità del gioco basterà a scacciare il senso di deja vu che aleggia sullo scenario. Ma i principianti di questo genere possono trovarsi a disagio davanti ai mille fattori che devono costantemente tenere sotto controllo. *Sword of Aragon* rappresenta inoltre un'esperienza di giochi di ruolo fredda e meccanica se confrontata con il calore di un vero gioco di ruolo come, per esempio, D&D (vedi box). Se per voi i personaggi in un gioco rappresentano tutto, rischiate di trovare questa Spada alquanto arrugginita.

PEDINE ED ESAGONI

***Sword of Aragon* è un interessante evoluzione di un antico genere di computer gioco. Sfortunatamente i suoi programmatori sembrano ancora troppo legati ad alcune delle tradizioni dei wargame...**

Leggere le istruzioni rivela la provenienza ancestrale dei designer del gioco: riferimenti ad esagoni e limiti di ammassamento delle truppe indicano che la loro mente è ancora saldamente ancorata a mappe esagonali e pedine di cartone. È un peccato quando a vostra disposizione avete la versatilità e le possibilità creative datevi da un computer.

Comunque la capacità della macchina di eseguire complessi calcoli in un batter d'occhio alleggerisce il giocatore dai volumi di regole e dalle infinite letture di tabelle che rendono i wargame tradizionali indigesti a tutti tranne che ai più inguaribili appassionati. L'ammontare del tempo che sareste costretti a spendere nel muovere pedine e consultare tabelle in un gioco di queste dimensioni lo renderebbe quasi impossibile da giocare.

In conclusione, è meglio considerare *Sword of Aragon* una buona simulazione di wargame fantasy su computer. Sotto questa luce il gioco risplende e soddisfa i suoi giocatori. Ma giocatori puri di giocomputer dovrebbero pensarci un momento prima di acquistarlo.

PAESAGGIO.......................................55
Fondamentalmente una mappa stile wargame divisa a quadretti, ma con un mucchio di posti da esplorare.

INCONTRI...65
Un misto di mostri fantasy e umani che reagiscono individualmente secondo la loro professione. Il combattimento è basato sulle tipiche tecniche dei wargame con comandi facili da inviare ed una buona scelta di opzioni.

SFIDA..85
Vasto e complesso, forse troppo. Può non essere di comprensione immediata per i neofiti, ma gli appassionati di wargame troveranno pane per i loro denti.

SISTEMA..55
Un gioco vecchio stile, se visto dal punto di vista del wargame e del gioco di ruolo. Programmi come *UMS* e *Ultima V* stanno rapidamente espandendo i confini di questi due mondi, e *Sword of Aragon* non sembra poter tenerne il passo.

K VOTO 755

Sword of Aragon tenta di simulare ogni aspetto del governo di un mondo fantasy, dal guidare le truppe in battaglia al tentare di mantenere un'economia stabile. Il risultato è una complessità che farà la gioia degli strateghi ad ogni costo, ma può rivelarsi per molti eccessiva.

http://speccy.altervista.org/

MURDER in VENICE

La COBRA SOFT indaga tra le calli...

GLI adventure ad ambientazione investigativa sono ormai in giro da parecchio tempo, fin dai tempi del glorioso *Deadline* della Infocom. In questo genere di avventure i giocatori si trovano calati nei panni del detective di turno impegnato a risolvere un caso più o meno intricato. Non fa eccezione questa avventura "lagunare" proposta dalla Cobra Soft, una ditta francese del grande gruppo Infogrames che ha già all'attivo avventure di questo genere.

Un gruppo di sedicenti terroristi minaccia di fare esplodere l'intera città di Venezia se il governo italiano non annullerà il vertice mondiale previsto per la settimana successiva. Il pericolo viene ovviamente sottovalutato, e spetta così al solitario protagonista dalle sembianze di Bogart, correre su e giù per il Canal Grande per raccogliere testimonianze ed indizi che gli permettano di scoprire il luogo in cui è nascosta la bomba. Il gioco inizia alle sette del mattino, l'esplosione è prevista per mezzogiorno. Lo scorrere dei minuti è in tempo reale, quindi il giocatore ha a disposizione cinque ore di gioco effettivo per risolvere il caso. È prevista un opzione di salvataggio che permette però di memorizzare un'unica posizione.

Curioso il corredo che accompagna il gioco. Nella scatola, oltre al dischetto ed al manuale di istruzioni, trovate una busta di plastica ed un foglio ripiegato contenenti tutti gli oggetti ed i documenti che vi saranno utili per la risoluzione del gioco. Tra le altre cose: spille da balia, biglietti del vaporetto, ricevute fiscali, bottoni, cartoline illustrate e perfino un rullino di pellicola. Particolari indicazioni testuali (un asterisco) vi informano su quali oggetti estrarre dalla busta e quali documenti ritagliare mano a mano che vengono ritrovati dal vostro personaggio durante le sue investigazioni. Potete così esaminare interessanti scarabocchi sul retro di un biglietto di ingresso o fregiarvi di un curioso distintivo "anti rossi". Oltre alla confezione vale la pena segnalare (e come potrebbe essere altrimenti visto il luogo in cui si svolge la storia) che l'avventura è interamente in italiano.

Tutta la vicenda si svolge lungo il corso del Canal Grande, ad entrambi i lati di piazza San Marco. Il paesaggio è una rappresentazione bidimensionale degli edifici e lo scorrimento è orizzontale; la grafica è discreta e rende bene la magica atmosfera di una Venezia vista dal vaporetto.

Durante le ricerche il vostro investigatore porta il suo ufficio con sé: tramite apposite icone potete accedere al blocco per gli appunti, allo schedario, al set di maquillage per travestirsi e alla macchina fotografica a sviluppo istantaneo, e questo in qualunque luogo vi troviate. Il dialogo con i numerosi personaggi che incontrate avviene tramite un sistema di icone mascherate da nuvolette dei fumetti. Per ogni personaggio incontrato avete l'opportunità di rivolgere una serie di domande, oltre a quella di perquisirlo e di perquisire il luogo in cui si trova (operazioni fondamentali per venire in possesso dei vari indizi). Con la macchina fotografica potete immortalare il testimone e poi appiccicare la sua foto sull'agenda aggiungendoci tutte le note ed osservazioni che volete. L'agenda, naturalmente, può essere consultata in qualsiasi momento.

L'investigatore si dà un gran da fare a raccogliere indizi per risolvere il caso.

Il difetto del gioco è che è molto facile barare. Nessuno vi impedisce di esaminare tutti gli indizi contenuti nella scatola prima di averli ritrovati nel gioco. Un'opzione di caricamento vi permette di vedere fin dall'inizio tutte le locazioni in cui si svolgerà il gioco, anche quelle inizialmente sconosciute.

Un altro punto debole è il manuale di istruzioni molto impreciso. Alcune opzioni di gioco, addirittura, non sono descritte, mentre per altre l'interpretazione di come accedervi ed utilizzarle è lasciata al giocatore. Inoltre, spesso anche le indicazioni sugli indizi ritrovati sono imprecise - "Trovate un biglietto dell'azienda trasporti" - Sì ma quale? Nel foglio degli indizi ce ne sono tre... Inutile dire che questo genera confusione ed errori.

Nonostante questi difetti, *Murder in Venice* è un gioco discreto che vi terrà occupati per qualche giorno. L'atmosfera lagunare è resa molto bene e l'esame di indizi "concreti" invece che di semplici immagini sullo schermo aumenta il fattore divertimento. Non è comunque un'avventura investigativa che raggiunge lo spessore di *The President is Missing* o dello stesso *Deadline*.

PAESAGGIO.....55
Grafica a due dimensioni ben realizzata ma con poca varietà.
INCONTRI.....45
Numerosi personaggi ma poca possibilità di intervenire negli interrogatori.
IMPEGNO.....75
Mettere insieme tutti gli indizi per risolvere il caso vi impegnerà a fondo.
SISTEMA.....50
Classico avventura francese basata più sulla riflessione che sull'azione

K-VERDETTO 610

Una migliore interazione con i personaggi incontrati e maggiore cura nel manuale di istruzioni e nelle descrizioni testuali avrebbero giovato alla giocabilità.

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA

INSERTO N° 5

Cari amici avventurieri la nostra guida all'avventura è ormai giunta alle ultime battute e coloro che ci hanno pazientemente seguito dalla prima puntata sono ormai in grado di lanciarsi a capofitto nella loro prima avventura (e spero che anche i più esperti avranno tratto utili insegnamenti o perlomeno interessanti consigli).

Fino al mese scorso ci siamo occupati di argomenti che riguardavano i modi più sicuri e veloci per affrontare un'avventura e i comandi più utilizzati per conseguire preziose informazioni. Ma spesso, durante il nostro eterno peregrinare in buie caverne e verdi vallate, NOI NON SIAMO SOLI (rullo di tamburi).

I vari personaggi che si incontrano nel corso di un adventure, buoni o cattivi che siano, hanno infatti un ruolo importante in quanto, spesso, rappresentano la chiave per proseguire l'avventura.

Innanzi tutto i personaggi sono molteplici: si possono incontrare dai robot ai troll, dalle principesse ai draghi. Non stupitevi mai di quello che troverete: in *Wishbringer* incontrerete una cassetta per la posta che vi seguirà come un cagnolino e in *Colour of Magic* un baule dotato di una possente dentatura e munito di diverse paia di zampe !!!

In genere è facile stabilire se un personaggio è un potenziale avversario: se vi attacca a vista potrete annoverarlo sulla lista dei cattivi, mentre se rimane pacifico ad aspettare può essere che abbia voglia di chiacchierare (e magari, nella migliore delle ipotesi, di unirsi a voi). Ma questa regola non vi tragga in inganno in quanto personaggi che per tutta la durata del gioco sono stati (o sono sembrati) vostri alleati possono, improvvisamente, volgersi contro di voi. É il caso del buon vecchio Floyd in *Stationfall*, che pur essendo stato un fedele compagno per tutta la durata dell'avventura (anzi di due in quanto lo avete al vostro fianco anche in *Planetfall*) sotto l'effetto di pericolose radiazioni minaccia improvvisamente la vostra vita (e qui non ne avete tre o cinque come in uno shoot-em-up...). La soluzione a questo problema è veramente straziante e se vi capiterà di finire *Stationfall* preparatevi ad affrontare un finale veramente triste e strappalacrime (io stesso ne ho sofferto per una settimana...).

Molti personaggi non avranno comunque la minima voglia di unirsi a voi nelle vostre strampalate avventure, ma potrebbero rappresentare delle utili fonti d'informazione. Ricordatevi sempre quindi di parlare (TALK, SPEAK) a tutti e se il parser lo permette di porre loro domande che possano illuminarvi riguardo a enigmi irrisolti. Potrete chiedere di altri personaggi (ASK ABOUT personaggio), molto utile negli adventure polizieschi per conoscere l'opinione di un soggetto riguardo agli altri indiziati, oppure chiedere informazioni su determinati oggetti (ASK ABOUT oggetto). Se ASK non funziona provate ad usare TELL (TELL ME ABOUT personaggio, TELL ME ABOUT oggetto). Alcuni non vi riveleranno nulla se prima non avrete parlato loro di qualcosa in particolare. Se pensate per esempio che il pirata, per rivelarvi qualche parola d'ordine o qualche messaggio prezioso, voglia sapere qualcosa su un tesoro, ad esempio, parlategliene (TELL PIRATE ABOUT TREASURE).

Non tutti però saranno disposti a svelare i loro segreti gratuitamente e qualche volta dovrete pagare i loro consigli. Se esamindoli scoprite che sembrano aspettare qualcosa, probabilmente dovrete dare loro un oggetto. Cercate di capire di cosa potrebbero aver bisogno (un mendicante affamato difficilmente sarà alla ricerca di armi ed armature...) e, se non ne avete idea, cercate di dedurlo da quello che dicono.

La maggior parte delle volte, chiedere di un oggetto o mostrarlo direttamente, avrà lo stesso effetto. Se possedete una mappa e volete saperne di più potrete sia chiedere informazioni (ASK MAN ABOUT MAP) sia mostrarla al vostro interlocutore (SHOW MAP TO MAN). Non fatelo se l'oggetto in questione deve essere tenuto segreto !

Ma i personaggi non sono inseriti in un adventure solo per fornire consigli! Molte volte possiedono oggetti molto utili che dovremo acquistare. Siccome una mentalità risparmiatrice risulta sempre vincente in un adventure (alcuni personaggi prendono gli oggetti che vengono loro offerti e non li restituiscono più), prima provate sempre a chiedere l'oggetto: chissà che non siano in vena di regali. Siate sempre generosi verso chi ha bisogno di aiuto e cercate sempre di salvare ed aiutare i personaggi in pericolo. Quasi certamente verrete ricompensati con un consiglio o un oggetto...

Se ne avete la possibilità cercate di non dare nell'occhio e se sono disponibili mantelli, abiti oppure oggetti appartenenti ad un personaggio che avete incontrato, indossateli: vi consentiranno di camuffarvi o di farvi riconoscere nel caso incontriate uno del suo stesso popolo (*Asylum*, *Shadows of Mordor*).

Se vi accorgete che un personaggio non risiede in una locazione fissa è possibile che stia facendo qualcosa di logico. Provate sempre a seguire tutti i personaggi perché potrete scoprire cose molto interessanti ! In *Corruption* per esempio è necessario seguire alcuni sospetti per scoprire dove si recano e per sapere quando lasciano l'ufficio.

Vi sono poi personaggi che vanno sfruttati per le loro abilità: in *Zork I* per esempio dovrete far si che il ladro vi rubi l' uovo incrostato di pietre preziose perché è l' unico che sia in grado di aprirlo. Se lo uccidete prima che lo abbia fatto non potrete finire il gioco quindi lasciatelo con calma quando, verso la fine dell'avventura, vi troverete nel suo covo. Se vi trovate a tu per tu con un orco battagliero non cercate di parlamentare e non aspettate che vi offra qualche oggetto: più che di consigli avrete bisogno di una spada. Ricordate comunque che nemici diversi si combattono in modi diversi perciò siate pronti a difendervi con armi (anche finte come in *Hollywood Hijinx*), incantesimi e oggetti di ogni tipo.

Anche per questo mese abbiamo terminato. Se per caso volete sapere quanto ragionamento obliquo (o lateral thinking che dir si voglia) e quanta logica sono necessarie per finire un adventure oppure quali siano consigliabili alle diverse categorie di avventurieri non perdete il prossimo numero di K.

❑ KYRIEL ❑

VIAGGIANDO NEL TEMPO

La PALACE sta per lanciare una nuova avventura grafica francese.

Il sistema Cinematique, su cui è basata l'avventura *Future Wars - Time Travellers*, sta avendo recensioni entusiaste in Francia. Il gioco è stato realizzato da Paul Cuisset che ha impiegato tre anni per sviluppare il nuovo sistema di interfaccia-utente.

I nostri recensori di adventure hanno notato una certa somiglianza con *Leisure Suit Larry* e *Police Quest* per l'animazione e il grande numero di locazioni da esplorare. Abbiamo già scritto diverse volte quanto sia popolare negli USA la serie della Sierra-On-Line... e anche società tradizionali come la Magnetic Scrolls stanno guardano con interesse il sistema e parlano sempre più spesso di "fare più animazione".

Nonostante le prime impressioni, comunque, l'interfaccia di *Time Travellers* è sorprendentemente simile a quella delle solite avventure. Una finestra offre al giocatore un numero di scelte per ciascuna locazione. Oltre alle ovvie opzioni di direzione ci sono anchedelle opzioni di Esamina, Cerca e Parla.

Girovagando per Future Wars...

I comandi vengono implementati molto rapidamente - dando al giocatore la possibilità di divertirsi a risolvere gli enigmi senza la noia di dover digitare lunghi comandi e rigirarsi i pollici in attesa che il suo computer "pensi" alla risposta da dare.

La trama è ben strutturata. Siamo nel 43º secolo e la terra è minacciata da una razza aliena. Il sofisticato sistema di difesa SDI è stato reso inoffensivo dagli alieni i quali, viaggiando a ritroso nel tempo, hanno collocato delle bombe in punti strategici prima che il sistema venisse costruito. La vostra missione comincia al giorno d'oggi e vi porta nel Medio Evo, nell'era preistorica e nel lontano futuro.

Per tutto il gioco appare molto evidente il gusto francese per la grafica **mentre è sicura la traduzione in italiano dell'intera avventura.**

Aspettatevi una recensione per ST, Amiga e PC in uno dei prossimi numeri.

NO PROBLEM!

Questo mese abbiamo appena lo spazio per darvi un piccolo aiuto in Chronoquest (che sembra essere uno dei bersagli preferiti degli accidenti degli avventurieri) e un piccolo antipasto sullo speciale Sierra di Dicembre (questa volta ci sarà, promesso). Restate comunque in linea...

CHRONO QUEST

LA SOLUZIONE

India: È questo il primo periodo temporale che dovete visitare. Utilizzate il primo disco nella fessura. Dopo la rimaterializzazione in India andate a W. Entrate nella casa ed usate (USE) i vostri guanti sulla mano dell'uomo. Andate a S, E, E, NE. Usate la nota che l'uomo vi da' sul guidatore di elefanti (MAHOUT). Entrate nel tempio ed usate la bottiglia nell'acqua. Uscite dal tempio e cavalcate (RIDE) l'elefante. Andate dall'uomo. Usate l'acqua sulla sua mano. Prendete la chiave ed andate S, E. Andate a N. Usate la chiave nella porta. Andate a N e prendete il pezzo di scheda perforata (piece of punch card). Andate a S, W, W. Prendete la pergamena (scroll) e ritornate a Explora. Premete l'interruttore con l'icona push/pull per ritornare a casa.

Egitto: Il secondo periodo temporale che dovete visitare. Ricordatevi di usare la pergamena. Dopo la rimaterializzazione (ma non c'era una parola più corta? N.d.R.) in Egitto andate a N, E, N, N. Guardate (LOOK) nel cespuglio a sinistra dell'entrata. Prendete l'amuleto. Esaminate la pergamena. Utilizzate l'icona push/pull per spostare le rocce con la combinazione che è scritta sulla pergamena. La combinazione è top, top left, top right, top right. Andate a N, N. Usate l'amuleto sui serpenti. Andate a N, W. Usate il grappino (GRAPNEL) per arrivare alla stanza del sarcofago. Usate l'icona push/pull sulla seconda, la terza, la quarta e la quinta leva. Prendete l'anello dalla mummia. Chiudete il sarcofago e prendete il pezzo di scheda perforata. Andate in basso (down), quindi a N. Usate l'icona turn sulla seconda torcia. Scendete. Andate a S, S, W, S. Entrate in Explora e ritornate al castello.

Preistoria: Assicuratevi di poter usare l'accendino (LIGHTER) almeno ancora una volta. Andate a E. Prendete l'osso e l'erba. Andate a E, NE. Prendete la roccia. Usate l'erba sui boschi (WOODS). Accendete l'accendino. Usate l'accendino sui boschi. Prendete la... colazione (BRUNCH). Andate a E, S. Guardate nel teschio. Prendete il pezzo di scheda e ritornate in Explora.

Maya: Trovate le tre pietre, quindi andate a W, W, W. Guardate nella casa. Usate l'icona turn sulla statua. Prendete la chiave. Andate a E, E, E, NE, N, N, NW, NW, NE, E. Usate i guanti sul cespuglio. Usate l'anello nel buco (HOLE). Aspettate fino alle 13.00h. Il raggio si rifletterà sulla porta. Usate l'osso nel buco della porta. Salite (UP). Usate la chiave per aprire lo scrigno (SAFE). Prendete il frammento di scheda. Ora potete mettere insieme i frammenti per realizzare una scheda perforata.

MANHUNTER NEW YORK

Giocate al videogame, non passeggiate su tutti i quadrati magici ma puntate dritti all'uscita (vedi mappa), e annotate l'ordine in cui le tre palle vengono scagliate e colpiscono i loro bersagli.

Quando arrivate alla fiera, giocate al gioco di mezzo sulla vostra sinistra (prima dovrete guardare a sinistra sulla schermata principale della fiera). Lanciate le palle nello stesso ordine che avete annotato quando avete giocato all'arcade.

http://speccy.altervista.org/

11 K AL PREZZO DI 9

- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**

- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucikappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni......

OFFERTA DI ABBONAMENTO

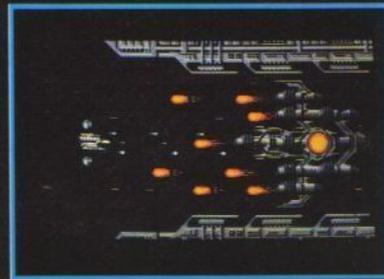
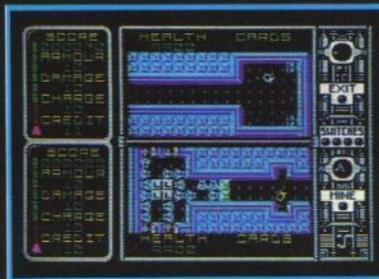
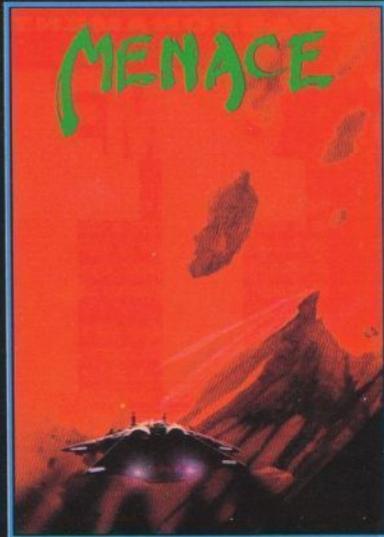
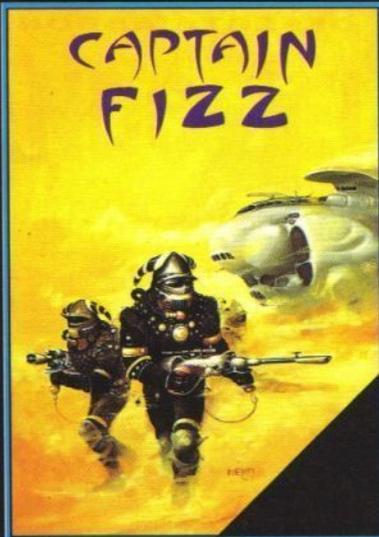
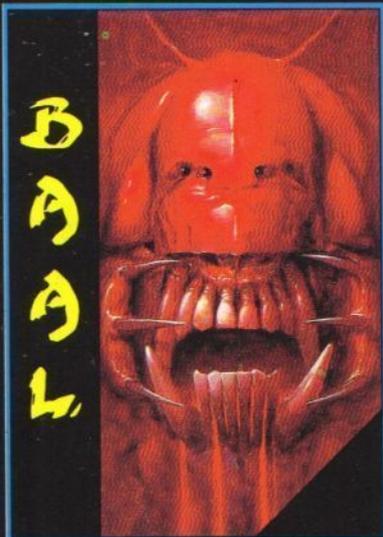
Mi abbono a partire dal numero.................del mese di.......................................

nome... cognome..

via...

cap ....città... prov ....

firma ....

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

BAAL

Il futuro del mondo è nelle mani di una squadra di uomini scelti. **TU** sei il capo dei **GUERRIERI DEL TEMPO** e devi guidarli in una lotta fatale contro il perfido **BAAL** e i suoi seguaci immortali che vogliono distruggere la terra.
Pensi di farcela? Ricorda: non c'è alternativa... solo **"L'INFERNO NEL MONDO"!!**

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

CAPTAIN FIZZ

Incontra I Blaster - Trons

Il messaggio è semplice: co-operare o morire!
I DUE giocatori devono collaborare in azione ed in cervello per far si che **CAPTAIN FIZZ** riesca a debellare l'infestazione del pianeta Icarus da parte dei malvagi Blaster - Trons.
L'azione è veloce e frenetica e si rischia la sconfitta se non si escogitano le tattiche giuste.
Ricordate: **L'unione fa la forza!**

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C., SPECTRUM

MENACE

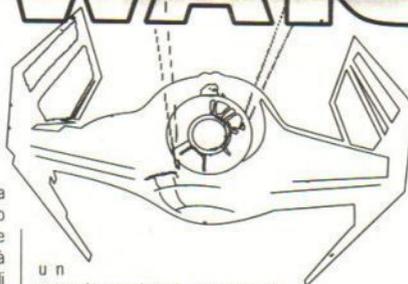
Gli ordini sono chiari: devi distruggere il pianeta Draconia.
In teoria è semplice, ma in pratica... Il pianeta Draconia è stato creato dai più maligni Governatori dell'universo, che lo hanno popolato di esseri mostruosi per terrorizzare il mondo e tentare di distruggerlo. Ora è giunto il momento di porre fine a questa gravissima **MINACCIA.** Devi provarci da solo perchè la terra non può permettersi di sacrificare altre vite... e che il destino ti sia favorevole!

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

UN BLITZ A 8 BIT DA PSYCLAPSE

http://speccy.altervista.org/

STAR WARS

WEST END GAMES

Il mese scorso vi avevamo promesso la recensione di M.E.R.P., il gioco di ruolo tratto dal libro-culto di J.R.R. Tolkien "Il Signore degli Anelli". La notizia che tra non molto sarà finalmente pubblicata l'edizione italiana di questo GdR ci ha però fatto preferire rimandarne la recensione ad un prossimo futuro. Per non allontanarci di molto dal mondo dei giochi che si rifanno ad ambientazioni già esistenti, questo mese parleremo di Star Wars, il gioco che la ditta newyorkese West End Games (già nota agli appassionati per il role playing Paranoia) ha tratto dall'omonima trilogia cinematografica di George Lucas.

Tanto tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana... Coraggiosi ribelli combattono a colpi di blaster contro le malvagie truppe imperiali; astronavi lunghe chilometri si scontrano nel vuoto dello spazio sullo sfondo di un oceano di stelle; giovani coraggiosi e un po' incoscienti muovono i loro primi incerti passi verso la conoscenza della Forza, la mistica energia che permea tutto l'universo... Non dovrebbe essere necessario descrivere l'ambientazione di Guerre Stellari, vero? Se non la conoscete, l'unico consiglio che posso darvi è di affittare un videoregistratore e chiudervi in casa per un paio di sere!

Il gioco presenta l'universo di Guerre Stellari al termine della battaglia di Yavin, quella in cui i ribelli distruggono la stazione imperiale denominata "Morte Nera". Gli eventi narrati in "L'Impero colpisce ancora" e nel "Ritorno dello Jedi" non sono ancora avvenuti, ed è quindi possibile per i giocatori (e per i Master) cambiare il corso "ufficiale" degli eventi. Cosa sarebbe successo se Han Solo e la Principessa Leila fossero stati catturati durante l'assalto imperiale su Hoth? E se Luke fosse rimasto ucciso durante il primo duello con Darth Vader, chi avrebbe preso il suo posto come ultimo erede dei cavalieri Jedi? La possibilità di sperimentare è ovviamente molto ampia.

I giocatori hanno la scelta tra due opportunita: crearsi i loro personaggi oppure interpretare gli eroi dei film. E così possibile lanciare Han Solo e Luke Skywalker in avventure che nemmeno il più fantasioso degli sceneggiatori avrebbe potuto immaginare. In questo caso è più semplice per un giocatore immedesimarsi in un personaggio che già conosce, e l'aspetto "recitativo" del gioco è facilitato. Ci sono però giocatori che trovano più divertente creare un personaggio di oscure origini e guidarlo alla gloria personalmente piuttosto che iniziare i gioco con un personaggio già "eroe" per diritto divino. Come sempre, è solo questione di gusti.

Il regolamento è articolato in due volumi: un manuale regole ed una guida illustrata all'universo di Guerre Stellari. Sebbene solo il primo volume sia strettamente indispensabile, è meglio possederli entrambi; la guida fornisce una descrizione sintetica ma esauriente di tutti i pianeti, astronavi, robot, mezzi d'assalto, veicoli e personaggi non protagonisti visti nei tre film, ed oltre ad essere di interessante lettura per ogni appassionato rappresenta il punto di partenza quasi obbligato per chiunque desideri creare da sè una saga stellare. Numerosi fascicoli che approfondiscono ulteriormente gli argomenti trattati nella guida sono già stati pubblicati e continueranno ad esserlo in futuro.

Il sistema di gioco è estremamente semplice e veloce. In Star Wars ci sono "classi" di personaggi, ma stereotipi: è così possibile interpretare il "Laconico Esploratore", lo "Jedi Fallito", il "Nobile Arrogante", la "Ragazzina Terribile", il "Contrabbandiere Con Sempre Un Cacciatore Di Taglie Alle Calcagna" e molti altri, Wookie ed Ewok compresi. Ogni stereotipo ha una scheda personale, fotocopiabile, su cui sono indicati background, equipaggiamento ed una citazione tipica del personaggio. (Contrabbandiere: Non ho il denaro con me ora... Leale Servitore: ' Si Signore, certo Signore, come desidera Signore. Ewok: Kaiya! Gyeesh?).

Non esistono livelli di potere, nel gioco, ma solo abilità. Tutte le abilità sono raggruppate in categorie generiche (abilità di destrezza, meccaniche, di conoscenza, ecc...) Ogni personaggio ha un livello di abilita particolare per ogni data categoria che viene espresso in dadi da sei (4d significa 4 dadi da 6, 3d+2 significa 3 dadi da sei alla cui somma occorre aggiungere 2). Quando un personaggio desidera tentare un'impresa legata a una certa abilità, il master decide il "coefficiente di difficolta" dell''impresa, che può essere un numero compreso tra 5 (estremamente facile) e 30 (quesi impossibile). Il personaggio lancia il numero di dadi indicato dal suo livello di abilita e se ottiene un risultato pari o superiore al coefficiente di difficoltà l'impresa riesce. Facendo esperienza i personaggi hanno l'opportunità di alzare il livello delle singole abilità (ma mai delle categorie generali). Un personaggio può innalzare, per esempio, l'abilita di pilotare caccia da 3d a 3d+1, ma non la categoria generale "abilità di pilotaggio" a cui essa appartiene.

In modo simile sono risolte le frequenti battaglie tra astronavi (caratterizzate da abilità di fare fuoco, di schermarsi, di manovrare, ecc...) ed in generale tutte le altre situazioni di

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la loro particolare natura, i GdR necessitano di un sistema di giudizio articolato su più punti, simile a quello adottato da "K" per gli Adventure Game. La nostra valutazione di un gioco di ruolo si basa su tre categorie di valutazione: Ambientazione, Sistema di Gioco ed Espansioni. A queste tre categorie si sovrappone un giudizio globale espresso in punti percentuali che riassume il valore del gioco. Va detto che in un GdR, più che in altri giochi, i gusti personali del giocatore possono influire notevolmente sul giudizio finale. Un mediocre gioco Fantasy può coinvolgere un'appassionato di Tolkien dieci volte di più rispetto ad uno splendido gioco di fantascienza. Un sistema di gioco complesso ma ricco di dettagli può soddisfare un giocatore esigente ma fare sbadigliare di noia un giocatore che pensa solo a divertirsi. Nel nostro commento cercheremo sempre di dare, per quanto possibile, una visione equilibrata del gioco, lasciando che siate voi lettori a decidere per un gioco rispetto che ad un altro secondo le vostre preferenze.

Ecco cosa rappresentano le tre categorie suddette:

AMBIENTAZIONE: Il "background" del gioco. É originale? Eccitante? Si rifa a criteri generali (simulazione di un generico mondo Fantasy) o propone un'ambientazione particolare (simulazione del mondo Fantasy tratto dalle opere di Tolkien)? E in quest'ultimo caso i risultati sono buoni? Il background è accurato e ricco di dettagli? Offre buoni spunti di trama? Tutti questi fattori rientrano nel giudizio ambientazione

SISTEMA DI GIOCO: Il "cuore" del GdR. Come vengono gestite le mille variabili che entrano in una partita, dal combattimento alla ricerca? In modo semplice o complesso? Accurato o generico? Realistico o irrealistico? Il gioco è veloce o lento? Può soddisfare il giocatore medio?

ESPANSIONI: Il gioco ha supplementi che lo arricchiscono e ne aumentano le possibilità? Avventure gia pronte da giocare? Manuali di regole opzionali e supplementari? Nuovi mondi in cui giocare? Qual'è la qualità e la quantità di queste espansioni?

gioco. Il sistema è quasi totalmente irrealistico, ma permette a chiunque di sedersi al tavolo ed iniziare immediatamente a giocare, oltre che a caratterizzare il gioco con una grande rapidità di azione (lanciare una manciata di dadi e sommarne i risultati porta via poco più tempo di quello necessario a premere un grilletto). Per gli aspiranti Jedi, il volume presenta regole molto estese sull'uso della forza e dei poteri ad essa legati, senza che il gioco ne risulti appesantito.

La recente pubblicazione di Star Wars non ha ancora permesso a questo gioco di essere circondato da una marea di espansioni, ma tutte quelle disponibili sono di ottima qualità e nuovi titoli vengono pubblicati in continuazione. Attualmente sono disponibili diverse avventure già preparate, tre libri di background, un "companion" con regole addizionali e facoltative, e tre wargames: Star Warriors, Assault on Hoth e Battle for Endor. Il primo fornisce regole e pedine per combattere su mappa esagonata ogni possibile scontro tra astronavi leggere ribelli ed imperiali (Tie, Ala a X, Shuttle imperiali, Millenium Falcon...); facile da giocare e molto divertente, può essere giocato indipendentemente o legato al GdR. Il secondo, che ricostruisce la battaglia iniziale dell'"Impero Colpisce ancora", è uno dei rari giochi il cui valore sfiora la perfezione; è inutile descriverlo, bisogna giocarlo. L'ultimo (per ora) è un gioco in solitario ambientato sulla luna boscosa di Endor; è un po' noioso, ma abbastanza divertente se non avete amici con cui giocare.

Due sono i punti deboli di Star Wars: l'ambientazione che per quanto ricca rischia dopo un po' di esaurire gli spunti di gioco (alla fin fine sono sempre i ribelli contro l'Impero) ed il sistema di gioco molto semplice che può far storcere il naso ad un giocatore esigente. In realtàchi lo desidera può utilizzare l'ambientazione e le informazioni fornite dalle diverse guide con altri GdR di fantascienza più complessi, primo fra tutti Traveller (vedi recensione sul numero di settembre). Complessivamente Star Wars è un buon GdR introduttivo, facile e divertente. Negli Stati Uniti ha avuto un grande successo e ne è la prova lo sforzo produttivo riversato dalla West End in questo settore della sua attività. Credo che sentiremo parlare di nuove espansioni molto presto.

Tutti i libri di regole, le avventure e le espansioni sono in lingua inglese, ma in alcuni negozi è possibile avere i manuali di regole di Star Warriors ed Assault on Hoth tradotti in italiano. Esiste anche un'edizione francese del gioco, pubblicata dalla Jeux Decartes.

Vincenzo Beretta

AMBIENTAZIONE: 81%
(una delle più famose, ma alla lunga rischia di stancare)
SISTEMA DI GIOCO: 80%
(facile -un po' troppo-, veloce e divertente)
ESPANSIONI: 84%
(non molte, ma quasi tutte di buona o ottima qualità)

COMPLESSIVO 82%

DUNGEON QUEST

Games Workshop

Appena oltre il confine del mondo dei giochi di ruolo, a qualche passo dal mondo dei wargame, si stende la terra di tutti quei giochi di società che mescolano ambientazione dei primi con i meccanismi dei secondi. Si tratta di giochi in genere molto facili, divertenti e caratterizzati da un'ottima cura grafica. Non vanno confusi con i wargame veri e propri che molte ditte pubblicano come complemento dei loro GdR: sono giochi a sé stanti, particolarmente adatti per passare una serata in allegria con gli amici. Specializzata in questo genere di prodotti è la ditta inglese Games Workshop, che negli ultimi tre anni ha pubblicato oltre una decina di titoli di successo.

Tra questi, Dungeonquest è uno dei più rappresentativi. Sebbene non si tratti di una novità, (la scatola base è giunta in Italia quasi due anni fa) il successo di questo titolo nei negozi specializzati continua inalterato, e per la sua ambientazione può essere definito uno dei punti di contatto tra il gioco di società vero e proprio e le forme più tradizionali di gioco di ruolo fantasy.

Lo scopo del gioco è guidare il proprio personaggio nel cuore delle segrete costruite sotto la Rocca del Drago di Fuoco. Entrare nella fortezza è facilissimo, uscirne vivi quasi impossibile. I giocatori possono scegliere tra quattro personaggi: un cavaliere, un barbaro, un ranger ed un avventuriero. Ogni personaggio è dotato di una scheda personale che illustra le sue caratteristiche, una versione semplificata di quelle utilizzate nei GdR. Il tavoliere all'inizio consiste in una griglia vuota circondata dalle tabelle utili per il gioco. Mano a mano che i giocatori proseguono nella loro esplorazione, particolari tessere-stanza vengono estratte a sorte da una pila precedentemente mescolata, e disposte sul tavoliere. Grate che si chiudono all'improvviso, pozzi senza fondo, stanze immerse nell'oscurità più completa e camere girevoli sono solo alcuni dei luoghi in cui i personaggi possono capitare. Una serie di carte evento informa i giocatori su quello che il loro personaggio trova durante l'avventura. Frequentissimi sono gli incontri con i numerosi mostri che infestano le segrete, ma i personaggi possono imbattersi in cadaveri di precedenti avventurieri, misteriosi sepolcri, pozioni di guarigione, tesori ed altro. La risoluzione di tutti questi incontri avviene sempre tramite la pesca di apposite carte, oppure lanciando i dadi e consultando una tabella. Il combattimento, dopo un round intermedio in cui il personaggio decide la condotta da tenere con il mostro (fuggire, minacciare o attendere: è possibile mettere in fuga i mostri più deboli mostrando un atteggiamento aggressivo), avviene incrociando sull'apposita tabella la tattica scelta segretamente dal giocatore con quella scelta per il mostro da un giocatore avversario. I danni sono inflitti riducendo i punti-ferita della vittima. Scendere a zero significa essere morti. Un altro modo di morire è farsi sorprendere ancora nei sotterranei dal calare delle tenebre. L'avventura inizia all'alba e mentre i personaggi si aggirano nei sotterranei, il sole compie inesorabile la sua parabola nel cielo. Non appena gli ultimi bagliori del crepuscolo svaniscono dal cielo della sera... gnam! Fine dei malcapitati.

La stanza più ambita - l'unica già stampata sulla mappa - è il covo del drago, proprio al centro delle segrete. È la stanza più ricca e pericolosa. Trascorrere molto tempo nella stanza significa arricchirsi oltre ogni immaginazione. Trascorrere molto tempo nella stanza significa rischiare di svegliare il drago (fiam!: fine del personaggio). Trascorrere troppo tempo nella stanza significa rischiare di non farcela ad uscire in tempo dalle segrete. Più di un personaggio non ha rivisto la luce del giorno per un pizzico di avidità di troppo.

Da quanto avrete capito, Dungeonquest ha il fascino e l'aleatorietà di una partita di poker. Le possibilità del giocatore vanno poco oltre la scelta "vado avanti ad esplorare-cerco di tornare indietro". La tensione durante il gioco a tre o quattro giocatori è altissima, mentre è quasi nulla se cercate di giocare in solitario.

La grafica del gioco è ottima, con un mucchio di accessori colorati, miniature in plastica che rappresentano i personaggi e disegni un po' "punkeggianti" (come è tipico dei giochi della GW).

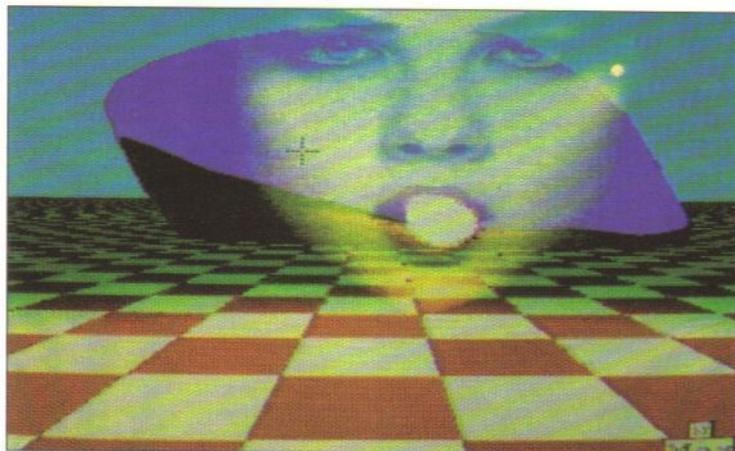
Per Dungeonquest sono già state pubblicate due espansioni: Heroes for Dungeonquest che arricchisce la galleria dei personaggi disponibili e Catacombs, con un nuovo piano di segrete da esplorare. Alcuni giocatori potranno non trovare di loro gusto lo scarso controllo che si ha sull'andamento della partita, troppo legata a lanci di dado o all' estrazione di carte, ed i meccanismi di gioco, molto semplici, rischiano di diventare ripetitivi dopo poche partite, ma complessivamente Dungeonquest è un gioco molto divertente, adattissimo per una serata rilassante (!) tra un GdR e l'altro.

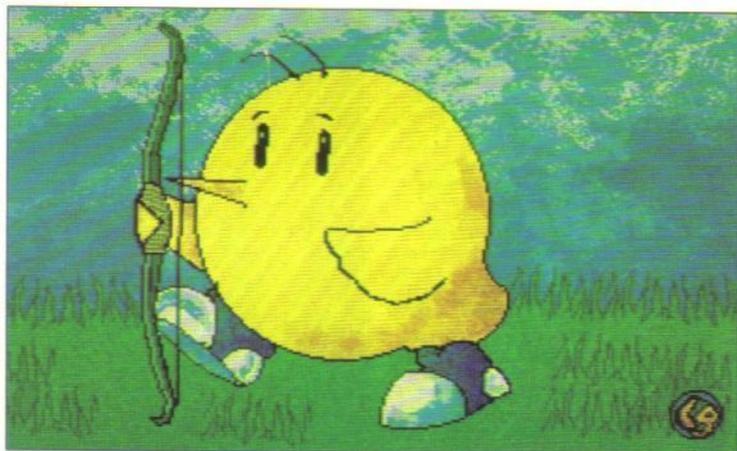
NOTA: Per i giochi di societa si assegna una valutazione complessiva che tiene conto della grafica e del sistema di gioco.

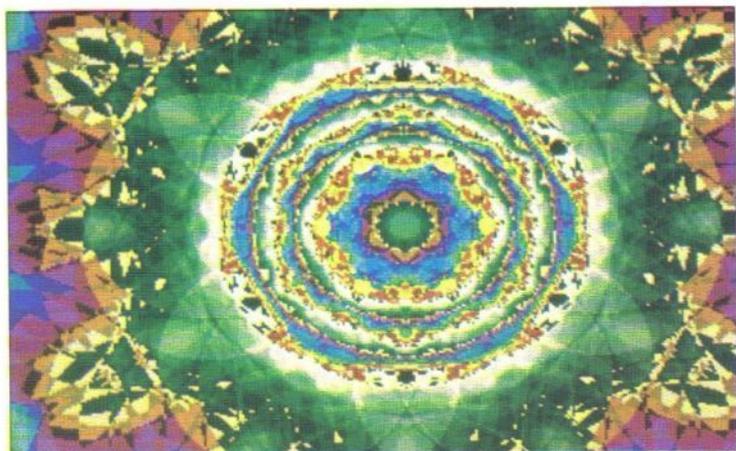
COMPLESSIVO: 80%

http://speccy.altervista.org/

GALLERIA D'ARTE

a cura di Vito Ripa

Il volto evanescente della ragazza sulla scacchiera rossa in prospettiva è di sicuro effetto. Massimo Traverso (Max) di S. Margherita Ligure, nella sua lettera, ci ha spiegato i passaggi che ha seguito per realizzare questa immagine. Questo ha contribuito a farcela scegliere. Max ha utilizzato due diversi programmi di grafica (Sculpt 30, Photon Paint) e dimostra una discreta versatilità e dimestichezza nell'uso di tali programmi. Un consiglio: lavora più di fantasia e magari inviaci le foto da te digitalizzate.

"KIWY NEWZEALAND STORY" è il nome-titolo di questo simpatico personaggio ispirato al famoso gioco e disegnato da Luca Barbetta di Milano. Gli elementi che compongono questa immagine sono decisamente ben trattati. L'immagine è semplice ma con un gradevole disegno e una buona coloritura.

Nel menu BRUSH del Deluxe Paint si possono trovare diverse opzioni per deformare, ruotare ed anche cambiare le dimensioni dei pennelli. Andrea Rossi di Castelfranco di Sotto (PI), in questa immagine, ha usato una di queste funzioni ed ha cosi curvato il suo pennello: un Amiga 500. Probabilmente l'idea della lattina gli è venuta di conseguenza. L'immagine in sé non è particolarmente felice e doveva essere meglio impaginata, visto che ne ha voluto fare, con uno slogan, una immagine pseudo-pubblicitaria.
La strada delle deformazione, delle immagini impossibili e delle false prospettive comunque offre moltissime possibilità. Auguri.

http://speccy.altervista.org/

"Arazzo moderno" è il titolo dato da Matteo Fanti di Pieve Soligo (TV)a questa sua composizione astratta. Buona la scelta dei colori e l'accostamento degli stessi. Il risultato, in effetti, è quello di un gradevole tessuto. Molti stilisti adoperano dei computer grafici per risolvere accostamenti cromatici o generare nuove "texture" per i loro tessuti.
Il mio consiglio è di curare maggiormente l'impaginazione. Essendo forme geometriche, hanno bisogno di maggiore attenzione nella strutturazione di spazi e costruzione di simmetrie.

Più complesse ed articolate le immagini inviateci da Silvio Ferrari di Carate Brianza. L'impaginazione, il soggetto e la trattazione cromatica mostrano una maturità grafica non indifferente.
Un particolare tecnico. Il Deluxe Paint III offre la possibilità di lavorare con 64 colori. Non tutti però modificabili separatamente in quanto la seconda metà di questi è ottenuta rendendo i primi 32 di un tono più basso. Modificando, quindi, uno dei primi 32 si modifica automaticamente anche il corrispondente più scuro. L'uso di questi colori aggiuntivi è così abbastanza complesso. Attivando però l'ultima opzione del menu "mode" si possono creare delle velature sul disegno fatto, come le striature diagonali fatte da Silvio sul disegno dell'uccello. Questo effetto lo si può usare anche per fare spessori, ombre ed una infinità di altre cose.

http://speccy.altervista.org/

POP ART

LA GRAFICA IN JEANS

Dalla fine di settembre, l'Atari Italia Soft commercializza con il nome di POP ART, un programma di grafica della casa di software francese Human Technologies. K prova il nuovo prodotto, pieno di promesse, e conclude che...

AMMETTIAMOLO... l'Atari ST, dal lato grafico, presenta un certo numero di lacune che spesso gli utenti Amiga gli rimproverano. Per tentare di ovviare alle manchevolezze del sistema è stata sviluppata appositamente una gamma di dispositivi hardaware (come il chip Blitter) e software (utilità tipo Turbo ST e Quick ST, che velocizzano le funzioni di schermo, o programmi di grafica come lo Spectrum 512 o il Quantum Paintbox, che estendono la paletta rispettivamente a 512 e a 4.096 colori) e nonostante l'Atari si stia preparando al lancio delle macchine della nuova generazione (EST, TT), gli ST continueranno a sottostare a questo handicap piuttosto pesante. Inoltre, anche se i prodotti sopra citati migliorano la velocità di aggiornamento del video e aumentano il numero dei colori raffigurabili, ci sono altre carenze, insite in tutte le macchine della generazione dell'ST ed è in particolare ad alcune di queste che POP ART si propone di rimediare.

Pop Art è utile anche ai grafici professionisti.

Se, come me, non siete diplomati in grafica, avrete spesso avuto modo di lamentarvi della scarsa controllabilità del mouse come strumento di disegno; POP ART è pensato per ovviare alla vostra scarsa manualità. La possibilità di disporre della famosa "curva di Besier" vi farà trarre un sospiro di sollievo; basta con i profili fuori misura, con i contorni aprossimativi e gli scarabocchi dovuti alle difficoltà di controllo del mouse, dice la pubblicità dell'Atari Italia... Cito volutamente per prima questa funzione che consente di impostare fino ad otto punti e, dopo aver premuto il pulsante destro del mouse, di collegarli con una linea che, aprossimativamente, corrisponderà al tracciato voluto.

In parole povere, se decidete di disegnare il profilo di Dante, basterà impostare una serie di punti, invece di sprecare un pomeriggio in tentativi infruttuosi. Questo, se tutto funziona come previsto, perché, purtroppo, mi è successo che il mouse si sia inceppato e, allora, la riga assume un tracciato del tutto casuale.

Un'altro dei limiti dei programmi di grafica "classici" è il numero delle "pagine video" disponibili. POP ART ne ha ben dieci sovrapponibili. Realizzate un disegno con uno degli strumenti a disposizione (le icone rappresentano un pennarello, una matita, un gessetto, una penna a sfera) e, cliccando sull'icona della fotocopiatrice, potrete riprodurre tutto o parte del vostro capolavoro, copiandolo da una "pagina" all'altra.

Fotocopiare? Già! Attivando la funzione di copia appare una doppia finestra corredatata di freccette. Cliccandole si selezionano, dalle dieci "pagine", l'originale e la destinazione. È addirittura possibile regolare la scala di riproduzione. Premendo Alternate insieme al comando di conferma, si mantiene la paletta di colori dell'originale, a dispetto dell'opzione di default, che imposterebbe la paletta della pagina di destinazione. Ogni schermata, infatti ha una propria paletta di colori selezionabile. Tanto per farvi un esempio concreto, se su una "pagina" avrete disegnato una foresta, e su un'altra un cavaliere, con la funzione di copia, potrete ottenere lo stesso cavaliere sullo sfondo della foresta.

Provate anche quest'altra funzione: selezionate, poniamo, una matita azzurra, e abbozzate uno schizzo qualsiasi. Inutile impegnarsi a fare le cose con precisione certosina; bastano quattro righe. Ripassate sul vostro schizzo con il pennarello, aiutandovi anche con il righello snodabile; ora, ovviamente, riuscirete a fare le cose con molta più precisione ma, sotto il disegno definitivo, si vedrà ancora il segno azzurro. Nessun problema; andate sulle unità speciali, sul basso dello schermo ed attivate il "cambio di colore", la prima icona sulla destra della lente. Selezionate il bianco come colore di fondo dalla paletta delimitate l'area dove volete rimuovere il segno e cliccateci sopra. Lo vedrete scomparire, mentre del disegno resterà solo la forma definitiva.

POP ART dispone di un modulo per la gestione di oggetti tridimensionali. Con Transcad, un utilità esterna al programma, si possono convertire, salvandoli sotto la voce Object List, dei "solidi" creati con il CAD 3D 2.0 della Antic per ruotarli, colorarli e posizionarli in un disegno eseguito con il nuovo pacchetto. L'unico limite è che il programma non accetta oggetti con più di 400 vertici.

Interessanti anche gli effetti cromatici in stile impressionista ottenibili miscelando i due diversi tipi di palette disponibili, quella a 16 colori trasparenti e quella a 4 colori coprenti, la "maschera" per i contorni, la lente e la funzione di animazione, azionabile con la sola pressione di un tasto ([F6]).

Concluderò dicendo solo che, tutto sommato, mi ha dato l'impressione di un buon programma, che vale le sue 99.000 Lire, facile da usare e che può dare parecchi punti anche a del software grafico dalle prestazioni teoricamente più spinte, ma sicuramente più caro e più difficile da usare.

La funzione delle curve di Bosier: con sequenze di 8 punti si ottengono contorni come questi.

MEGASUONI

UN'ORCHESTRA IN CASA PER MENO DI UN MILIONE

OK Ora che siete pronti, con il software giusto e con l'interfaccia MIDI, vi serve una tastiera, o comunque uno strumento dal quale trarre i suoni da immettere come dati nel vostro sequencer. Come in qualsiasi ricerca degna di questo nome, rischiate di ritrovarvi in un pozzo senza fondo nel quale potreste spendere facilmente milioni su milioni, ma K vi offre una soluzione...

In redazione siamo ben consci del valore del denaro, perché, anche noi, spesso ci scontriamo con la dura realtà dell'ammontare di un conto corrente in contrasto con spese troppo facili. Ricordandocene, ci siamo posti un tetto di un milione di Lire per la voce "strumentazione", basato sui listini attuali degli importatori, ma guardando anche i prezzi più comuni. È però possibile trovare offerte speciali anche più economiche. Troverete anche una guida per gli acquisti di seconda mano.

LA NOSTRA GUIDA ALL'ACQUISTO SOTTO IL MILIONE

L'expander Kawai K1M ha avuto parecchio successo per l'incredibile gamma di suoni, sia campionati che sintetizzati del suo modulo generatore, che permette di programmare e di memorizzare anche quelli creati dall'utente o quelli raccolti nelle librerie disponibili. Il prezzo di listino è di 879000 Lire + IVA, cioè a 1046000 Lire, decisamente sopra il nostro tetto ma, si trova abitualmente, in commercio sotto il milione. Tuttavia, manca ancora la tastiera. E qui, attenti: il Kawai PH50 potrà avere l'apparenza di un.giocattolo, ma è una vera bomba! Per circa 700.000 Lire, consente di ottenere 16 bit di suono in stereofonia, con una gamma

SAPERE COSA SERVE

In parole povere, ci vuole una tastiera ed un sintetizzatore multitimbrico. Per la tastiera, tutto è chiaro. Per il sintetizzatore, invece, significa che il generatore sonoro deve essere in grado di produrre più suoni contemporaneamente. Uno strumento capace di riprodurre via MIDI 16 strumenti separatamente è ovviamente inutile se non siete in grado di sfruttarlo. Se così fosse, vi sarebbe decisamente più utile un registratore multipista.

Per ottenere il risultato voluto, ci sono diverse combinazioni possibili. lasciando perdere per un attimo la spesa, ci si potrebbe orientare verso un sintetizzatore come, ad esempio, il Roland D10 che è contemporaneamente una tastiera estremamente comoda e un generatore sonoro multitimbrico. Il problema è che costa due volte quanto abbiamo deciso di spendere. E questo vale per la maggior parte dei sintetizzatori con le stesse caratteristiche. Si potrebbe scegliere una tastiera separata, che non generi i suoni autonomamente, ma che agisca da controller. La meno cara è la Casio MT240, a 260000 Lire. Probabilmente, però, sarà poco sensibile al tocco. Una tastiera più sensibile, in grado di calcolare la velocità e la presenza delle note, così come vengono suonate, richiedono un hardware ed una programmazione molto accurati, il che influisce sul prezzo. Anche per la pressione sui tasti, sono necessari dei sensori che traducano in codice MIDI il valore della pressione. Per l'aftertouch polifonico ci vogliono altri sensori ancora, che costano altri soldi. Dovremo rassegnarci a rinunciare a tali lussi. Optando per una tastiera di controllo, dovremo procurarci anche un modulo generatore di suoni. Ce ne sono en pochi al prezzo che vogliamo, e li troverete elencati nell'articolo.

Un'altra possibilità consiste nell'usare una tastiera detta autonoma, con accompagnamento automatico, batteria elettronica, basso e pattern di accordi. Il prezzo per tali dispositivi MIDI cala continuamente. Le tastiere autonome MIDI hanno parecchi punti a loro favore: permettono, di generare più timbri, come se disponessero di un generatore autonomo semplificato e di programmare autonomamente la batteria elettronica e i vari pattern senza ricorrere ad un'unità separata. E, non ultimo, possono essere usate come strumenti a sè stanti., perché sono munite di altoparlanti interni. Alcuni modelli permettono di trasmettere via MIDI i pattern, altri, invece, no. Se hanno tale possibilità, la cosa permette di salvare i pattern di batteria di basso e di accordi più interessanti per trarne degli spunti. Non solo, ma si può acquistare lo strumento in società e dividerne il costo.

Qualsiasi soluzione decidiate di adottare, ecco le proposte di K sui dispositivi musicali a basso costo.

La Kawai K1 è una tastiera con le stesse possibilità della K1M e, in aggiunta, ha la tastiera sensibile al tocco, ma costa 500000 Lire in più. La K1M ha le stesso suono, senza tasti. e costa molto meno.

di 200 voci preinserite che vanno dal pianoforte ai legni, dagli strumenti a corda agli ottoni, permettendo effetti alla Ian Hammer o alla Chick Corea, oltre ad alcuni effetti speciali del tutto particolari e la batteria elettronica, il tutto ad un livello ottimo. Ma non è tutto; le percussioni da sole consistono in una trentina di voci. È anche come tastiera autonoma, ma è chiaro che è stata progettata per essere usata con sequencer e computer. Questa piccola tastiera da quattro ottave dispone anche di variatore di tono e di modulazione comandati da joystick, velocità a due stadi e venti pattern ritmici preinseriti. Tuttavia, l'osservanza delle specifiche MIDI nella macchina rende possibile utilizzarla come elaboratore multitimbrico sui sedici canali canonici, oltre a quello dedicato alle percussioni. Tutte le caratteristiche di after-touch, variazione di tono, modulazione, volume, tenuto e cambiamento di programma possono venire implemantate. Conosciamo qualcuno che l'ha già ordinata! È anche disponibile come modulo per rack, con la sigla PHM.

La Roland contribuisce alla gamma da noi proposta con il noto MT 32, (si può trovare in vendita sulle 6-700000 Lire) È offerto con moltissimi suoni (oltre 200) e con una sezione ritmica difficilmente superabile.Ma l'MT 32 non è altro che un'unità per sintesi sonora, per cui è necessario decidere tra questa e una tastiera vera e propria. In ogni modo, i suoni sono ottimi, specie quelli sintetizzati. I suoni orchestrali non ci entusiasmano, ma il pianoforte è di ottima qualità. C'è una memoria volatile per i vostri suoni, ma questo rende necessario usarlo con un software di gestione per farci del lavoro serio. Il D110 è la versione per rack, più potente, sono memorizzabili 64 differenti configurazioni su sei diverse uscite audio. la programmazione non è per nulla semplice, ed ecco che si rende nuovamente necessario il software adatto, sia per programmarlo che per le librerie di suoni. Il suo handicap più grave è ancora una volta il prezzo, 1270000 Lire, ma se si sta abbastanza attenti al mercato, è possibile trovarlo di seconda mano.

La Casio ha una vasta offerta di dispositivi per il vostro computer. La tastiera CZ230S ha 99 suoni MIDI, e anche la batteria, in totale 5 canali con i quali giostrare. La tastiera permette di immettere note nel sequencer, unitamente alle variazioni di picco, gestito da una rotella. Due slot aggiuntivi consentono di aggiungere via MIDI altri suoni. L'uscita è mono, e può essere usata anche solo come tastiera, con pattern automatizzati, ritmo programmabile e memorizzazione delle songs. Le librerie di suoni sono buone, anche se, ora, non lasciano più tanto soddisfatti di quando è uscita. Anche se il prezzo di listino è sotto il milione, gli ultimi pezzi rimasti vengono venduti intorno alle 450000 Lire, il che ci lascia un bel margine, rispetto al nostro tetto di un milione.

La Casio ha appena lanciato due nuovi moduli generatori di suoni., il CMS1 a 471000 Lire, e il CMS10P, non ancora distribuito in Italia e che costerà all'incirca il doppio. Il primo dei due è, essenzialmente, la tastiera CT 660 in un contenitore da rack, con un generatore di suoni in PCM e con la batteria elettronica. È multitimbrico su quattro canali con al massimo quattro note per canale. Le percussioni sono buone, ma se vi serve uno strumento abbastanza professionale, i suoni sono un po' scarsi. Il CSM10P è il piano CSP700 in contenitore da rack con i suoni di cinque diversi tipi di pianoforte, tutti con delle belle voci, ma ci sembra probabile che la maggior parte di voi preferisca suonare anche qualcosa si diverso dai pianoforti, anche se ottimi. La Casio produce anche la tastiera MIDI (anche se con tasti ridotti) più economica che ci sia sul mercato, la MT240 a 260000 Lire., che, interfacciata con il sequencer, offre comunque una discreta quantità di suoni e di percussioni. Con un modulo generatore, consente un vasto spettro di suoni e di canali MIDI. Per quelli di voi che vogliono fare della musica MIDI multitimbrica, citeremo anche due tastiere appena uscite, anche se non abbiamo ancora avuto modo di vederle, la CT650 a 775000 Lire, con 10 ottave non polifoniche, e la MT740 con cinque ottave di tasti ridotti. Voci in circolazione dicono che la Casio stia anche preparando la prima tastiera da vendere sotto le 200000 Lire. Attendiamo notizie.

Intanto, nemmeno la Yamaha non resta inattiva. La casa giapponese ha anch'essa un paio di tastiere e di moduli nella fascia di prezzo da noi presa in considerazione dotate di tutte le caratteristiche MIDI: le tastiere, autonome, sono la PSS 580 da 571000 Lire, e la PSS 780 da 853000 Lire. Sono entrambe dotate di tasti ridotti ed hanno cinque canali MIDI a disposizione dell'utente. Sono stereofoniche e accettano il dump dei suoni. La 780 permette qualcosa di più della semplice aggiunta manuale di suoni, come mostra il demo (ce ne stiamo accertando). Entrambe dispongono del variatore di tono e di una notevole libreria di suoni, con un numero incredibile di stili musicali, sia per l'accompagnamento che per la ritmica. Il prezzo, in un futuro non molto lontano, potrebbe abbassarsi ulteriormente, perché stanno già per essere superate. Per i moduli generatori di suoni, l'unico realmente multitimbrico che entri in preventivo, è l'AVS10, che deve ancora uscire, e che dovrebbe costare circa 1100000 Lire. Anche se dispone contemporaneamente di soli tre canali, è polifonico ad otto note su cia-

La guida di K dei dispositivi musicali a basso costo

Yamaha FB-01
Non è la scelta peggiore, anche se 196 suoni possono essere pochi. 8 voci polifoniche su 8 canali MIDI. È configurabile in 16 diversi modi e, con il software adatto, si possono creare altri suoni. E' ormai fuori produzione ma ancora reperibile.
PREZZO CORRETTO: 300000 Lire

Yamaha TX-81Z
Una scelta ancora migliore. Dispone di una nutrita libreria di suoni e di un estesa memoria. Può anche essere montata su rack ed accetta i suoni del DX-100. In pratica è un DX-11 in un contenitore da rack e come tale ha reazioni e sensibilità al tatto estremamente spinte.
PREZZO CORRETTO: 650000 Lire

Come primo acquisto è probabilmente meglio evitare i sintetizzatori monotimbrici tipo TX-7. Rischiano di limitare pesantemente le vostre possibilità espressive.

Casio CZ-101
Un buon affare. È multitimbrico nel limite di 4 note monofoniche contemporanee. Il bello è che, con il software adatto, può essere programmato in modo da renderlo un prodotto molto migliore di quanto la Casio avesse progettato.
PREZZO CORRETTO: 300.000 Lire o meno.

La nuova serie di tastiere MT della Casio ha un rapporto prezzo/prestazioni incredibile. Questo modello dispone di una libreria di effetti speciali che va dal suono di una strada affollata a quello della pioggia nel pineto, ma ha anche un'ottima gestione del ritmo.

http://speccy.altervista.org/

IL MESE PROSSIMO

K vi racconterà degli studi di registrazione casalinghi messi su da diversi personaggi e come imitarli, armati del vostro computer, di un po di fantasia e delle vostre capacità musicali.

DISTRIBUTORI

Yamaha: MONZINO , 02/934081
Casio: CD, 02/55301532
Roland Italia: 02/3086336
Kawai:
CB Music S.R.L 02/2895022

mance programmabili per combinare in tutti i modi possibili i suoni campionati, essenzialmente suoni da orchestra. Ma se il budget è molto basso, può costituire un lusso e bisognerà rinunciarvi.

Gli strumenti da noi citati possono sembrare un po' limitati., ma c'è sempre il mercato delle occasioni. In esso, le tastiere prive di MIDI sono meno convenienti di quelle che ne dispongono e, i prezzi sono comunque poco flessibili. Ci si può accorgere che, in fondo, un modulo generatore di suoni, con una batteria elettronica e una delle nuove tastiere autonome può rappresentare una soluzione conveniente.

PAGINE GIALLE

Torna il CRUCIKAPPA ma diminuiscono le pagine. C'è solo spazio per i classici appuntamenti come il ROMANZO D'APPENDICE, gli annunci e la seconda ed ultima puntata del GAME DESIGN. Al mese prossimo...

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: Parte 6

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

N'Gar Trombobo non è un normale sprite. Stufo di essere un'astronave da guerra centauriana in uno dei giochi del piccolo Orazio Maniglia, si salvò su disco e si preparò a vendicarsi...

I suoi progetti di dominio mondiale cominciarono dall'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto, dove invertii la polarità dell'intera rete fognaria della zona circostante. Nel frattempo il povero Orazio Maniglia era impazzito. Ciò nonostante riuscii a convincere il direttore dell'asilo mentale che lui solo avrebbe potuto salvare il mondo prendendo in prestito l'Ameba del dottore per scrivere un virus che chiamò IRATA (Intelligenza Ricorsiva Attiva Totalmente Annichilente). N'Gar viene a sapere dell'esistenza di IRATA e si salva su floppy disc per mettersi al sicuro. Purtroppo, l'ultimo floppy su cui si salva contiene qualcos'altro...IRATA!

ORA CONTINUATE LA LETTURA...

N'Gar Trombobo rimase estasiato. Mai prima d'allora nella sua fin troppo breve esistenza aveva visto qualcosa come IRATA. Aveva i più favolosi loop for/next che avesse mai visto in vita sua. Le sue subroutine annidate erano avvolte a spirale attorno ad una spettacolare cascata di codice macchina che quasi arrestò le sue piccola elaborazioni elettroniche. Le delicate nervature di migliaia di minuscoli e brillanti loop logici che avvolgevano le directory dei suoi indirizzi di memoria minacciavano di attirarlo per sempre nelle loro profondità senza fondo. N'Gar scoprii anche le delizie del calcolo combinatorio...

Era innamorato.

N'Gar Trombobo rimase ammaliato quando lei decise di riformattare i suoi settori per renderli compatibili col suo sistema operativo. Non fece una piega quando lei si accaparrò tutto il lato B del suo disco per metterci i suoi file dati. Non protestò neanche quando lei gli fece smettere di portare avanti i suoi esperimenti consuma-memoria di distruzione dell'umanità.

Il guaio era che, una volta che IRATA ebbe preso il controllo dei settori di formattazione e gestione del disco, gli venne un perpetuo mal di testa elettronico. Insistette che N'Gar Trombobo aveva "una sola cosa" in memoria e si ritirò nell'inaccessibile lato B per lungo tempo. Infatti, per persuaderla a copulare con lui N'Gar Trombobo dovette prometterle che quella che lui veramente voleva da lei erano tanti piccoli algoritmi.

Questi algoritmi erano tutti molto carini, ma continuavano a spuntare nei posti sbagliati, cancellando file importanti, distruggendo intere matrici di dati e, in generale, andandogli a capitare in mezzo ai piedi nei momenti meno adatti. Ma soprattutto, col passare dei nanosecondi, aumentavano. IRATA li riempiva gioiosamente di codice macchina con la stessa velocità con la quale li implementava (a volte li randomizzava semplicemente) e loro crescevano lentamente ma inesorabilmente. Questo non sarebbe stato un problema se non per il fatto che N'Gar Trombobo stava - lentamente, ma altrettanto inesorabilmente - riducendosi.

All'inizio non lo aveva notato, ma era così. Quando era arrivato sul disco qualche minuto fa, era quasi 500K. E lo scoprii soltanto quando trovò un file dati nascosto sotto una pila di vecchi dati sul flusso fognario (ah, quelli erano tempi...) che IRATA aveva gettato via.

Anche se era inebetito, N'Gar Trombobo era sempre un potenziale Signore della Guerra cosmico e non poteva rischiare più di tanto. Aveva notato che era un po' che IRATA lo seguiva ripulendo tutti file dati rimasti aperti che lui aveva usato. Dapprima pensò che fosse semplicemente una buona casalinga a cui piaceva tenere ordine, ma ora, quando si mise a cercare nuovamente quei file, si accorse che erano scomparsi dalla directory!

Era come se qualcuno gli avesse gettato in faccia un secchio di elettroni freddi. Era stato tradito, ingannato, condotto sulla strada sbagliata da un semplice... faceva difficoltà a mettere insieme i caratteri... da un semplice... virus!

Andò subito a vedere le sue matrici di memoria e restò sbigottito nello scoprire che non riusciva ad accedere ad almeno l'ottanta per cento del disco! Si lanciò attraverso i settori, prendendo a randellate i muri di protezione e scalciando le orde di piccoli algoritmi che gli schizzavano attorno, consumandogli a poco a poco quello che restava del suo codice operativo. Capii che ora era diventato piccolissimo rispetto alle dimensioni di IRATA, la quale, ora che aveva preso il controllo della situazione, era diventata un'enorme ed estremamente indolente palla di codice macchina. Lei controllava quasi tutta l'intera area del disco e stava inesorabilmente schiacciandolo col suo peso - e quei terribili piccoli algoritmi che lui aveva aiutato a creare stavano finendolo del tutto. Alcuni di loro stavano addirittura cominciando ad assomigliargli.

La fine era certamente vicina. La sua vita stava passandogli davanti come un film quando uno degli algoritmi gli strappò via quasi l'intero blocco di immagazzinaggio dei dati di backup. Si ritrovò con le spalle al muro nell'ultimo settore libero del disco e stava già cominciando a dimenticare le sue stesse utility. Ora non gli restava altro che il suo nucleo, la sua vera essenza, e anche quella stava per essere dissolta...

Fu allora che ebbe un'idea. Mettendo insieme i restanti pezzettini del suo codice operativo, scatenò l'Arma Finale. Con un colpo di genio disattivò tutte le subroutine che aveva disposto attorno al suo nucleo di codice per combattere il numero crescente di comandi contrastanti che lo stavano consumando. Mandò semplicemente indietro verso il cuore del sistema operativo di IRATA, senza modificarle, tutte le istruzioni, verificando ciascuna linea di codice che gli veniva lanciata contro.

In una frazione di millisecondo il sistema operativo di IRATA aveva ricevuto trecentonovantasei impossibilità logiche nel tentativo di riconciliare ciascuna istruzione con la precedente. L'effetto fu istantaneo. IRATA implose in un disgustoso scoppio di contorta programmazione che per degli occhi umani avrebbe assunto le sembianze dello sgretolamento di una massa di trecento tonnellate di fegato crudo...

Lentamente, N'Gar Trombobo si rimise in piedi e osservò la scena di devastazione che si presentava davanti ai suoi occhi. Quasi 800K di codice erano stesi, smembrati e tremolanti, su tutto il disco. Riconobbe, con gran disappunto, anche dei pezzi di se stesso che aveva perso molto tempo fa. Sentì la rabbia crescere dentro di sé come un'onda che monta. Una cosa era pianificare la distruzione dell'intera razza umana come esercizio tecnico, ma ora... ora, era una cosa personale...

http://speccy.altervista.org/

GAME DESIGN II

Progettare un gioco. Qual'è il procedimento da seguire? Quali sono i rischi? A queste ed altre domande risponde Jon Riglar, della rivista inglese ACE, nella seconda parte della sua introduzione a questa antica e misconosciuta arte.

I giochi totalmente originali sono qualcosa di molto raro di questi tempi. Mettiamo che in questo momento ve ne state comodamente seduti a casa vostra ed ecco che vi balena per la testa un'idea geniale. Un idea che piace a vostra madre, al vostro migliore amico, a vostro nonno e perfino al vostro cane, e ciononostante è totalmente invendibile perché è la copia carbone dell'ultimo successo della Bacon & Eggs Software. Non disperate - anche se la vostra idea manca di originalità potete sempre riuscire a farla accettare da una ditta di software se riuscite a presentarla in modo chiaro, conciso ed attraente. Eccovi alcuni consigli che vi aiuteranno a farlo.

L'AMBIENTAZIONE

Gran parte del vostro lavoro deve essere dedicato a questo aspetto del gioco. Molte delle vicende che trovate sui manuali di istruzioni - e spesso anche sui romanzoni di quaranta pagine che talvolta accompagnano i giochi - sono così banali che potreste recitarne la trama mentre dormite. Invariabilmente gli sparatutto hanno due componenti: orde di alieni da annientare ed oggetti mistici da collezionare per aumentare il volume di fuoco della vostra astronave. Se il vostro gioco è uno di questi, evitate di iniziare la storia con il leggendario "Corre l'anno 2977...". Al contrario, cercate di non eccedere in lunghezza e fate in modo di fornire informazioni utili per capire il funzionamento del gioco. Del resto, quasi tutti sanno cosa bisogna fare in uno sparatutto ed è meglio lasciare la stesura di complesse trame fantascientifiche a gente come Isaac Asimov o Douglas Adams. Spiegate subito come funziona il gioco. É questo che interessa e non la vostra prosa più o meno scintillante.

PROGETTI E PROSPETTIVE

3D o non 3D è una domanda da porsi subito all'inizio del nostro progetto. Ovviamente le vostre opzioni non sono limitate a questo, ma non sono nemmeno infinite. Alcuni giochi adottano la tecnica di scorrimento laterale utilizzata recentemente con buoni risultati in Robocop della Ocean. Altre tecniche di prospettiva includono la tecnica 3D "isometrica", resa famosa dalla Ultimate Play the Game in giochi come Knight Lore e copiata letteralmente in migliaia d'altri giochi. Il cosiddetto "vero" 3D (è una questione controversa, lo so) prevede l'uso di speciali occhiali, ma non ha mai dato risultati soddisfacenti (con l'unica eccezione possibile rappresentata da Rad Racer della Nintendo) ed è fortemente sconsigliato, anche se avete le risorse sufficienti a concretizzarlo.

É meglio non complicarsi la vita. C'è la vista dall'alto che ha funzionato ottimamente in giochi come Pacman, Gauntlet e tutti i loro cloni, nonostante dobbiate essere sicuri delle vostre routine di scorrimento in quattro direzioni. Altresì potete prendere in considerazione i giochi di piattaforme, ma a meno che non sappiate fare meglio di Super Mario Bros II della Nintendo non è nemmeno il caso di tentare. Lo stesso può essere detto dei picchiaduro, qui la pietra di paragone è IK+ di Archer McClain. Cercate di produrre un gioco qualitativamente simile, se volete avere speranze in questi settori, o altrimenti optate per un'area nella quale c'è minore concorrenza - se riuscite a trovarla. Le corse automobilistiche hanno molti aspetti che non sono ancora stati sviluppati, ma aspettatevi sempre un commento di qualche recensore saccente del genere "ho già visto tutto ciò in bla bla bla...", qualunque sia il genere di gioco che desiderate progettare.

Questo non significa che dovete lasciarvi demoralizzare dai recensori saccenti; tutti devono pur iniziare da qualche parte, perfino Mark Cale. E guardate adesso dov'è arrivato.

STORYBOARD

Lo storyboard è una sequenza di immagini che il giocatore potrebbe vedere apparire sullo schermo nella versione definitiva del gioco. Aggiungono al progetto un tocco di professionalità e possono aiutarvi ad ottenere un contratto. Solitamente consiste di una serie di mappe dettagliate che mostrano ogni livello del gioco o di una raccolta di schizzi raffiguranti mostri, alieni, luoghi e personaggi del gioco.

Non è necessario che siate un'artista, ma cercate di inviare disegni comprensibili che chiariscano qual'è la trama del gioco. Fateli esaminare dai vostri amici prima di mostrarli a dei professionisti. Tenete in mente che se le cose vanno bene, la ditta che avete scelto potrebbe decidere di passare il vostro progetto ad un programmatore, quindi lo storyboard deve essere il più comprensibile possibile. Utilizzate i consigli che seguono per controllare se lo storyboard che avete prodotto può essere considerato valido. Deve contenere: immagini delle principali schermate del gioco; schizzi raffiguranti i personaggi del gioco; immagini indicative di altre schermate, come la tabella dei record ed i titoli di testa; una esauriente spiegazione del sistema di punteggi e di come si possa vincere o perdere.

IN PRODUZIONE

La buona notizia è che non è necessario che programmiate il gioco per conto vostro, nonostante potreste avere maggiori possibilità di essere pubblicati se presentate qualche schermata demo - bastano anche delle immagini statiche disegnate con un programma grafico. Le ditte di software possono preferire avvalersi dei loro esperti di grafica, ma può essere molto utile aiutare i programmatori cosicché il risultato sia quello che avevate in mente quando avete progettato il gioco. Ricordate anche che oggi molte ditte preferiscono o acquistare un gioco finito o realizzarlo internamente. C'è molto più lavoro "free-lance" (termine inglese che significa "saltuario") per programmatori, autori di musica e artisti grafici che per progettisti di giochi.

La maggior parte dei giochi prevede uno o più obiettivi da raggiungere, come collezionare un certo numero di oggetti. Non siate troppo restii su questi dettagli. Un progettista di valore sa cosa piace al pubblico. Siate onesti nel rivelare i giochi che vi hanno influenzato ma date SEMPRE l'impressione di considerare il vostro un gioco vendibile e fategli capire che non vi abbatterete più di tanto se non lo pubblicheranno: non sono gli unici al mondo..

E per finire, un avvertimento. Esistono innumerevoli trabocchetti legali, finanziari e contrattuali in cui l'ignaro progettista può cadere. Di alcuni di questi abbiamo già parlato il mese scorso, ma è bene ribadirli: NON inviate mai il vostro progetto al primo che capita; NON firmate mai nulla senza prima esservi informati sulle conseguenze legali e finanziarie; NON fidatevi degli accordi verbali; e NON parlate mai con la bocca piena.

QUESTO MESE LA REDAZIONE DI K GIOCA A

1. XENON II
2. RVF
3. STUNT CAR
4. KICK OFF
5. SIMCITY
6. PROMISED LANDS
7. BATMAN
8. SHADOW OF THE BEAST
9. RICK DANGEROUS
10. SILPHEED

e voi?

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a pié di pa-gina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDESI

VENDO "Corso di grafica per C64/128" del Gruppo Editoriale Jackson: libro nuovo di duecento pagine + dieci cassette a 70000lire.
■ Cristian Ghezzi via B. da Urbino, 2 - 20035 Lissone (Mi) tel. 039/794772 ore pasti

VENDO per C64 videogioco originale S.E.U.C.K. "Aids Killer" recensito su Zzap! n. 33: grafica 96%, appetibilità 93%, globale 80%. File sorgente incluso per modificare il gioco a piacimento. Diecimila lire tutto compreso. Al primo acquirente regalo S.E.U.C.K. originale su disco (valore 35.000 lire).
■ Cristian Ghezzi via B. da Urbino, 2 - 20035 Lissone (Mi) tel. 039/794772 ore pasti

Privato VENDE i seguenti videogame esclusivamente originali in confezione originale per Amiga:
California Games (Epyx) L.23.000, Elite (Firebird) L.35.000, Italy Soccer (Simulamondo) L.25.000, Wizard Warz (Canuas Software) L.23.000, Street figheter + Bionic commando (confezione unica) L.25.000, Destroyer (Epyx) L.23.000, Platoon (Ocean) L.23.000.
■ Telefonare per ulteriori informazioni ore ufficio al 0373/791451 dalle 18.00 in poi al 0373/234027 escluso il sabato e domenica. Chiedere di Stefano

VENDO più di 42milioni di videogiochi piratati e malfunzionanti, con istruzioni in ungherese su carta riciclata. Scambio inoltre un tostapane a carbone con un album di figurine incompleto dei calciatori ediz. Panini 1967-68. Ai primi duemila e trecentotre che mi scriveranno un simpatico omaggio: l'autografo originale di Mio Zio. Minima Serietà.
■ Per maggiori informazioni telegrafare durante le eclissi (parziali) di Luna.
Matteo Bittanti via ... via num. 4+3 Saturno

VENDO C64, Drive 1541, registratore, velocizzatore, penna ottica, giochi, duplicatore, copritastiera, manuali, tutto a L.490.000. Assicuro max serietà.
■ Federico Pasquali via Zenzalino Nord, 100 - 40060 Budrio (Bo) tel. 051/802479

VENDO i seguenti giochi originali per C64 su disco nella loro confezione originale: 007 Live and Let Die, Rygar, Zig Zag, Flying Shark, Thunder Blade, The Great Giana Systers + 20 dischi vuoti. Tutto a L.50.000. Assicura max serietà.
■ Federico Pasquali via Zenzalino Nord, 100 - 40060 Budrio (Bo) tel. 051/802479

VENDO drive 1541 per Commodore 64. Prezzo da concordare.
Scrivere o telefonare a:
■ Alberto Bianchi via Paralup, 1 - 12100 Cuneo tel. 0171/50544

VENDO emulatore Macintosh A-Max per Amiga con rom 128 Kb, perfettamente funzionante + 8 dischetti con le migliore utilità a L.200.000, escluse spese postali.
■ Nicola - tel. 049/8752372 (dalle 16.00 alle 20.00)

VENDO C64 + Registratore + Duplicatore + Drive 1541 + Speedos (montato) + 150 dischi comprendenti i migliori giochi a L.600.000. Tutto originale Commodore; la tastiera ha tre anni e il drive un anno, entrambi appena revisionati, e perfettamente funzionanti.
■ Stefano Lacalamita via Magenta, 13 - 20024 Garbagnate Milanese (Mi)

VENDO MSX Philips VG 8010 perfettamente funzionante + Espansione RAM 64K + 2 manuali sull'uso del computer + cavi originali + registratore originale + vari giochi e programmi con relativi manuali di istruzione e confezioni originali. Tutto è in perfetto stato. Vendo causa passaggio al sistema 16 bit.
Prezzo ancora da trattare. Se interessati scrivete o telefonate al seguente indirizzo:
■ Davide Doffi via Silvio Scandalli, 17 - 60021 Camerano (An) tel. 071/731417

Causa passaggio sistema a 16-bit VENDO giochi originali in confezione originale (solo nastro) per C64/128. Disponibili numerosissimi titoli tra cui: Alien Syndrome, Armalyte, Cybernoid II, Hawkeye, Barbarian II, Salamander, S.E.U.C.K., ecc.. Garantisco massima serietà.
■ Federico Filipponi v.le C.T. Odescalchi, 31 - 00147 Roma tel. 06/5133572

VENDO per Amiga programmi originali con manuale, a prezzo da stabilire, i seguenti programmi: Flying Shark, 1942 Battle Hawk, Amiga Toto, Photon Paint in italiano.
Scrivete o telefonate a:
■ Valentino Carollo via F. Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492

VENDO gioco F19 per PC IBM e compatibili con 2 dischetti da 3,5 istruzioni ecc. Tutto originale, mai usato perché mi è stato regalato, ma posseggo un drive da 5 1/4. Costo del gioco L.65.000.
Scrivere o telefonare a:
■ Sante Pucello via Claudio Monteverdi - 03100 Frosinone tel. 0775/81141

VENDO Commodore C128 + Drive compatibile + registratore Magnum, un Joystick + Manuale + un gioco originale su disco di Robocop e in regalo 15 numeri della rivista Zzap tutto a L.450.000 trattabili.
■ Ciro Mazzoli via Civinelli, 115 - 47020 Pieve Sestina di Cesena (Fo) tel. 0547/318347

VENDO computer IBM compatibile con: 512 K, scheda video CGA, monitor colori 14, doppio drive da 3"1/2 (720 K) e centinaia di programmi tra gestionali, data base, word, fogli elettronici, videogiochi e integrati a sole L.1.200.000!!! Si assicura massima serietà.
Chi fosse interessato scriva al seguente indirizzo:
■ Marco D'Angelo via Pontone, 1 - 81057 Teano Scalo (Ce) tel. 0823/885207 (sabato e domenica ore pasti)

VENDO i seguenti giochi originali per C64 (solo cassetta) a L.10.000 l'uno: Batman, Baal, Barbarian II, Defender of the Crown, Total Eclipse, The Munsters.
Un Adventure in omaggio per chi comprerà 3 o più giochi. Massima serietà.
■ Matteo Bertone via XX Settembre, 10 - 13100 Vercelli

VENDO nuovo Commodore 64C + Drive 1541 compatibile + 2 Cartucce velocizzatrici e sprotettrici + 2 registratori + duplicatore di cassette + giochi + dischetti con giochi e utility + Geos 1.2, Tetris, Rocket Ranger e D.T. Olympic Challenge ORIGINALI, a L.600.000 trattabili. Il tutto in ottime condizioni, con imballaggi originali, manuali e riviste varie. Offro e richiedo massima serietà.
Telefonare dopo le 21 allo 095/642795.
■ Benedetto Diana via Gramsci, 22 - 95013 Fiumefreddo di Sicilia (Ct)

VENDO ZX Spectrum 128 + 2 con registratore incorporato + manuale d'istruzione + presa RGB + cavetto per la TV + interfaccia audio + Joystick + giochi. Il tutto a sole L.200.000.
■ Telefonare allo 0445/403230 e

 http://speccy.altervista.org/

chiedere di Carlo.

VENDO console Vectrex + 5 giochi + 3 joystick a L.100.000.
Vendo adattatore Telematico Commodore 6499 per C64 a L.40.000.
Vendo 30 cassette edicola per C64 a L.20.000.
■ Alberto Magazza v.le Roma, 67 - 25017 Lonato (Bs) tel. 030/9130856.

VENDO Commodore 64 New, usato pochissimo, praticamente nuovo: completo di manuali, registratore, joystick a L.300.000.
Scrivere a:
■ Andrea Vescia via Bellini, 35 - 71012 Rodi Garganico (Fg)

VENDO C64 + drive 1541 + registratore + corso di Basic ed. Beatrice d'Este + programmi e utility a L.590.000.
■ Claudio Giacomiello via Magenta, 2 - 24047 Treviglio (Bg) tel. 0363/44224

VENDO CBM 64 New, Disk Drive 1531, Registratore 1530, Joystick, The Final Cartridge II, vari dischi e cassette, Disco Geos, Duplicatore cassette e copiatore disco. Il tutto imballato a L.500.000 non trattabile.
■ Telefonare a Gianni ore pasti allo 02/9955016

VENDO C64 + drive 1541 + stampante MPS 803 + carroarmato per stampante TU 803. Tutto con imballaggi originali + introduzione al basic (parte I e II) + corso di assembler per CBM 64. A sole L.500.000!
P.S.: preferirei trovare corrispondenti nei pressi di Sassari.
Scrivere o telefonare a:
■ Marco Meloni via Amuroni, 21/B - 07100 Sassari tel. 079/237299

VENDO programmi originali confezione originale per Amiga: Circus Games, Turbotrax, Int. Soccer, Acton Service, Populous, Ferrari F.1, Micro-Soccer, I Ludicrus, Winter Games. L.12.000 cadauno.
■ Telefonare dopo le ore 19.30 allo 0175/42529 e chiedere di Valter Rivoira

VENDO dischetti vergini DS-DD a L.800 cadauno. Minimo ordine 10 dischetti. Pagamento in contrassegno. Spese a carico del destinatario.
■ Emanuel Truchod fraz. Rhins, 19 - 11100 Roisan (Ao)

VENDO C64 + monitor colore e monocromatico + registratore C2n + drive 1541 + stampante MPS 802 grafica + velocizzatore + tasto reset + diversi programmi a L.790.000; il tutto corredato da imballaggi e manuali originali e vendo anche separatamente. Massima serietà.
■ Per informazioni telefonare allo 075/902922 e chiedere di Marco.

CERCASI

CERCO possessori di Amiga 500 e PC per la creazione di un gruppo di sviluppo software.
Inoltre cerco grafico o possessore di digitalizzatore che possa creare i fondali di un gioco realizzato da me.
■ Simone Presentini via Montecchio, 80 - 52042 Camucia (Ar)

CERCO su cassetta titoli originali di ogni genere per lo ZX Spectrum, ed anche qualsiasi altro tipo di materiale, quale articoli, prove ecc. Inviare le vostre liste, indicando ogni particolare a:
■ Alessandro D'Ippolito strada i 70 - 87027 Paola (Cs)

CERCO dei listati Basic per Atari 1040 ST, che possano produrre videogiochi o grafici accettabili, posso anche pagarli (se li ritengo belli) o scambiarli con altri.
P.S.: i listati mandatemeli scritti su fogli.
Il mio indirizzo è:
■ Ivan Guglielmana via Orelli, 9 - 23022 Chiavenna (So)

HELP! Ho 9 anni e sono possessore di un Amiga 500. Tra i vari giochi ho Chubby Gristle che non riesco proprio a giocarci perché le istruzioni sono vaghe. Spero che qualcuno mi possa aiutare, grazie.
■ Luca De Angeli via Scalini, 21 22100 COMO

Neo possessore di Amiga CERCA contatti in tutta Italia; scrivetemi inviando la lista programmi in vostro possesso. Rispondo a tutti. No lucro!! Massima serietà.
■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, - 50015 Grassina (Fi) tel. 055/642087

Il Nuovo Amiga Club Velletri CERCA nuovi soci desiderosi di imparare al più presto ad usare al meglio il proprio Amiga.
Non credete alle imitazioni. Informatevi telefonando o scrivendo a:
■ Danilo Autullo via Cavalieri di Vitt. Veneto, 17 - 00049 Velletri (Rm) tel. 06/9626429

CERCO utenti di MS-DOS per la formazione di un club, (possibilmente zona Marche o Emilia Romagna) ed inoltre contatti con altri club già esistenti.
■ Aldo - tel. 0541/969864

CERCASI in Milano amici per trascorrere lunghe serate insieme giocando a wargames e simulazioni su CBM 64 oppure per giochi tipo "Axis & Allies" su cartone.
Siamo già un gruppetto.
ARRUOLATEVI.
■ Massimiliano - tel. 02/461384 dopo le h. 21

CERCO possessori di Amiga per contatti. Annuncio sempre valido.
■ Rispondo a tutti. Telefonare preferibilmente ore pasti allo 080/981457

SCAMBI

Per Archimedes SCAMBIO programmi di pubblico dominio, esperienze, conoscenze.
■ Cristian Ghezzi via B. da Urbino, 2 - 20035 Lissone (Mi)

SCAMBIO per Amiga 500 ultimissime novità, cerco amici per fondare un club in tutta Italia, astenersi speculatori.
Annuncio sempre valido, rispondo a tutti.
Scrivete o telefonate a:
■ Valentino Carollo via F. Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492

SCAMBIO, acquisto e vendo cartucce ed espansioni per console Sega.
Compro console Nintendo, accessori e cartucce.
■ Massimiliano - tel. 02/461384 dopo le h. 21

Cerco possessori di C64 per SCAMBI.
■ Emanuel Truchod fraz. Rhins, 19 - 11100 Roisan (Ao)

Vanguardsoft club cerca utenti A500, CBM64, VIC20, per SCAMBI, aiuto, amicizia. Solo se veramente interessati scrivere a:
■ Alberto Gabbrini via de Amicis, 19 - 28100 Novara tel. 0321/31804 ore pasti

Cerco utenti dell'Acorn Archimedes per SCAMBIO di informazioni e di software.
Telefonare o scrivere a:
■ Marco Barbero via Rossini, 4 - 22100 Ponte Chiasso (Co) tel. 542834

Cerco possessori di computer Amiga per SCAMBIO e per aprire contatti.
Scrivere o telefonare a:
■ Leonardo Salerno via Liguria, 34 - 20093 Cologno Monzese (Mi) tel. 02/2547204

Cerco possessori PC MS-DOS in zona Milano per contatti e SCAMBI di ogni genere. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti.
Scrivere o telefonare a:
■ Stefano Mapelli via Meucci 6M - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/660808

Cerco possessori di Commodore Amiga 500/2000 (provincia di Belluno) per SCAMBIO software ed esperienze. Eventuale creazione di un club.
Scrivere a:
■ Lorenzo Bombassei via Cospizza, 2 - 32041 Auronzo di Cad. Belluno tel. 0435/99100

Cerco possessori di PC MSDOS in tutta Italia per lo SCAMBIO di giochi e di informazioni.
Massima serietà, nessun scopo di lucro.
Possibilità di formare club zona Milano città.
■ Stefano Mervic v.le F. Testi, 80 - 20155 Milano tel. 02/6423245

Cercasi Amiga. Cerco utenti Commodore Amiga per contatti e SCAMBI. Telefonami!
■ Roberto Chiodo via San Zeno, 1 - 27100 Pavia tel. 0382/34102

http://speccy.altervista.org/

CRUCIKAPPA

Antonio Visca

ORIZZONTALI

1. I giochi inglesi.
6. Colonna sonora del Tempo delle mele.
11. 16-bit della Commodore.
12. Rieti.
13. Un po' di Depeche Mode.
15. Vi è nato Bruce Springsteen.
16. "Great ______" stupendo posto dell'Inghilterra (dove Antonio Visca è andato in vacanza, N.d.R.).
18. Iniziali di Star Ray.
19. Non Trasferibile.
21. L'abitazione dei volatili.
23. La sezione di trucchi di K.
28. Un bel giochino alla LED Storm della U.S. Gold.
29. Congiunzione copulativa.
30. Software house di Battle Valley.
33. Vecchissimo tie-in di un fumetto pieno di spinaci.
36. É bello quello di Xenon II.
37. Gioco Loriciel che ha per protagonista un'adorabile esserino arancione coi capelli ritti'.
39. La legge inglese.
40. Scooby protagonista di un vecchio tie-in della Elite.
41. ______ Queen, un carino strip-poker della Ere International.
45. Precede la nanna!
49. Rotolo di pellicola fotografica.
50. Nove in inglese.
51. Si lanciano con la bocca.
52. I suoi giochi sono ambientati sul pianeta Aries.
55. Figlio di nessuno.
56. Il gruppo di programmatori del SEUCK
57. Iniziali del geniale cantante di "Fat", "La lasagna", ecc.

VERTICALI

1. Bellissimo coin-op di labirinti dell'Atari.
2. L'8-bit più diffuso in Francia.
3. Il nome della Martini.
4. Elektra Glide.
5. Nuovo 8-bit compatibile Spectrum.
6. La software house di Oil Imperium.
7. Uno dei livelli di Time Bandit.
8. Le scrivono i poeti.
9. Touchdown
10. Il sì di Jeff Minter.
14. Un gioco multi-lingua della Chrysalis
17. Nota del Traduttore
20. Indiana Jones, The _____ Game
22. Un "must" della Mirrorsoft.
24. Sì allo specchio.
25. Le iniziali dell'allenatore del Liverpool.
26. L'uomo d'acciaio della Tynesoft.
27. TeleLombardia.
31. Esprime entusiasmo.
32. La casa di software di Manchester.
33. Il programmatore di Powerdrome.
34. Il fiume del Monviso.
35. Lo stile di Jovanotti.
36. Purple _____ Day. della Infogrames
37. Sud-Ovest.
38. Produce il Multi-System.
40. Una preposizione particolare.
42. Un elemento chimico.
43. Né sì, né no.
44. Lo segna l'attaccante.
46. Il solito fantasmino di Pac-Land.
47. Macchie epidermiche.
48. ____ Capp.
49. Lo si dà per far partire un programma.
50. Un comando basic.
53. Una nota.
54. Iniziali di uno dei Blues Brothers.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/